AĞUSTOS 1991 YIL:4 SAYI:41 10.000 TL.(K.D.V Dahil)

64'LER

AMIGA

NORTH & SOUTH

CREATURES!

İYİ AVLAR!!

F-15 STRIKE EAGLE II

D'ler Plaklar Kasetler Kazanın!
ETALIK RESİM YARIŞMASI

MANHUNTER:GÖLDERUSH

SHADOWDANCER

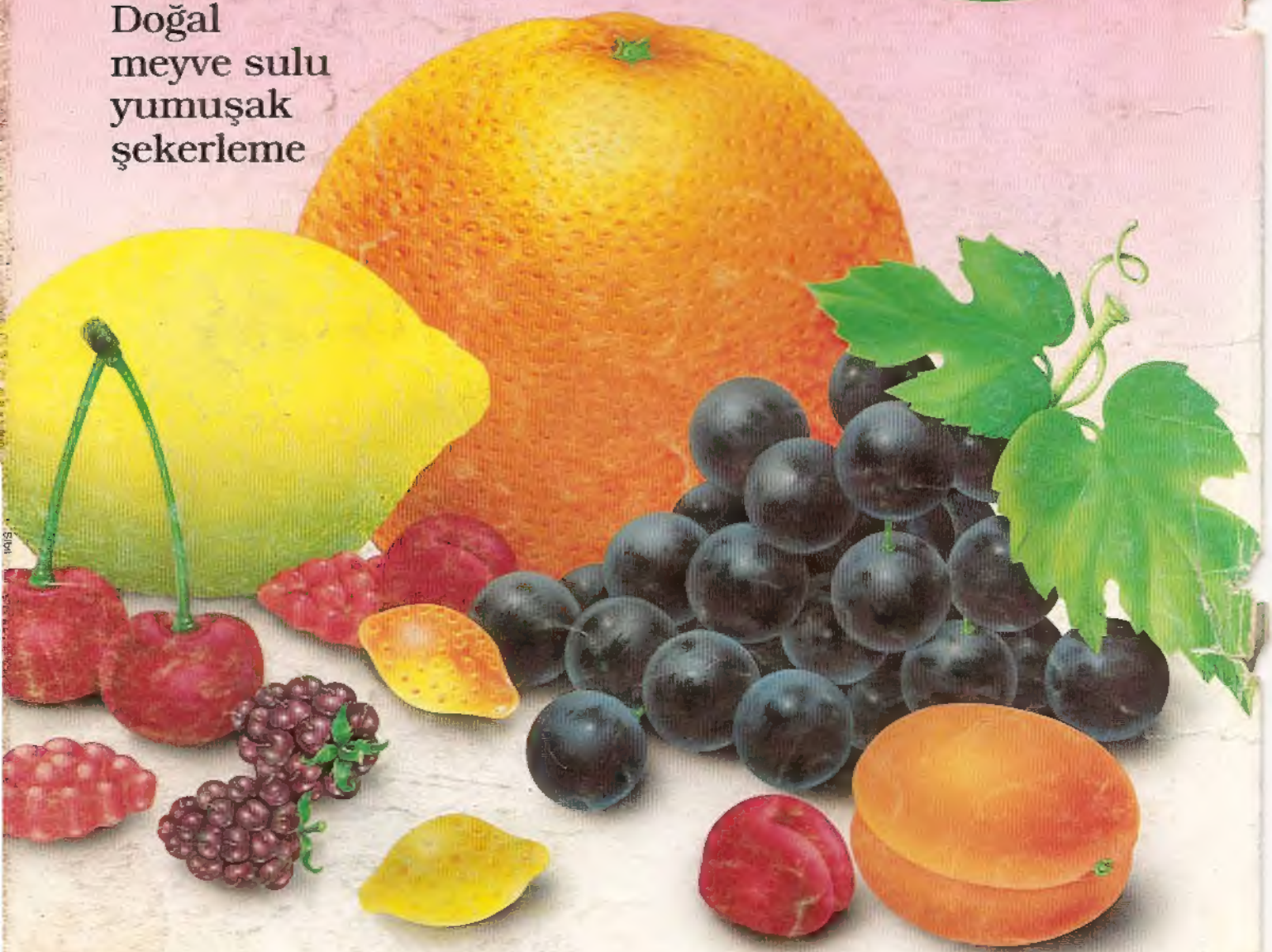
BILLY THE KID

kent

Frutty

LOKUM GİBİ

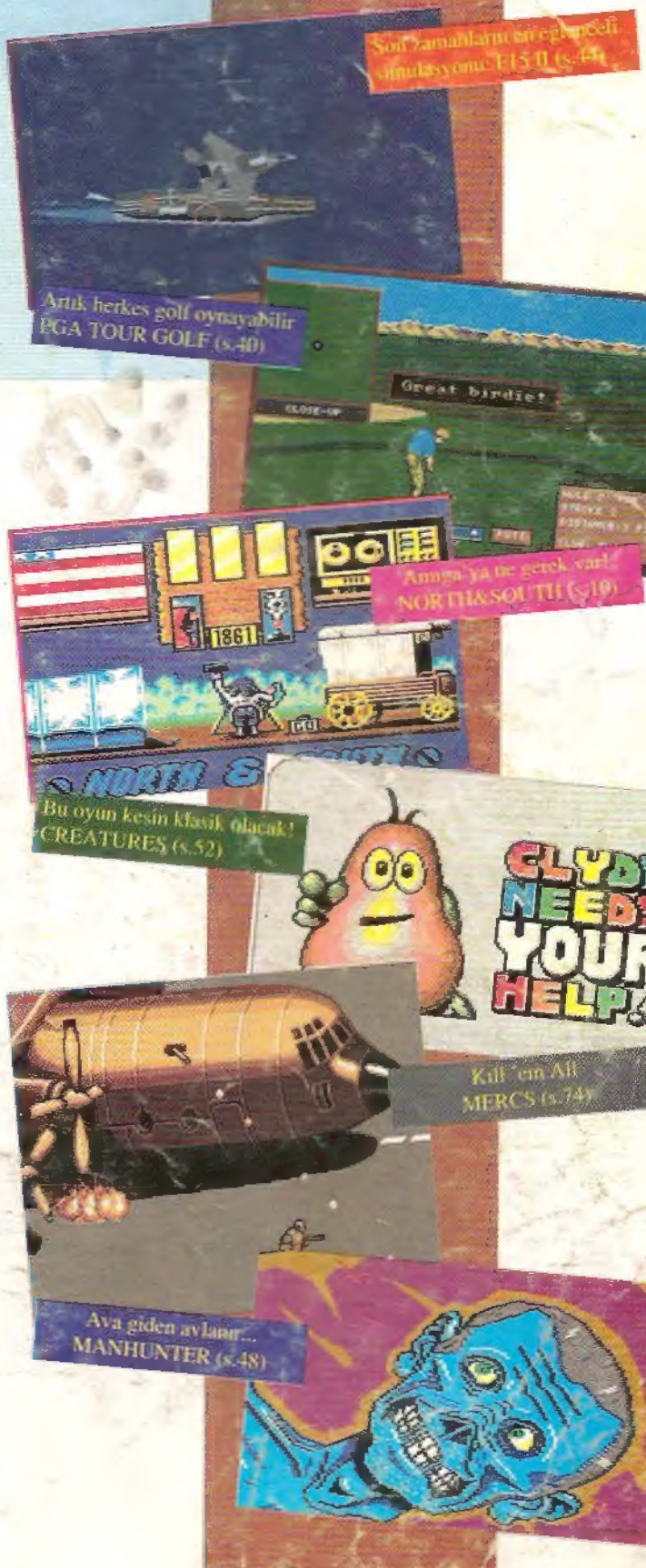
Doğal
meyve sulu
yumuşak
şekerleme



BÜYÜK KÜÇÜK HERKEŞE Frutty

64'LER AĞUSTOS '91

08) SKULL&CROSSBONES
10) NORTH&SOUTH
16) GODS
18) RINGSIDE
24) DIPLOMACY
27) MONACO GP
30) EYEoftheBEHOLDER
34) BILLY,the kid
36) GOLDRUSH
40) PGA TOUR GOLF
42) RAILROAD TYCOON
44) F15 II
48) MANHUNTER
53) GALERİ
54) CRIME DOES NOT PAY
54) MOONBASE
70) SHADOW DANCER
74) MERCS
78) DEUTEROS
90) RAJ



(S.59) MAÇ ADVENTURE

STRATEJİ—SİMULASYON

64'ler

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Pazarlama Müdürü
SÜLEYMAN ESRİNGÜ
Direktör
MURAT ADANÇ

Dizgi Operatörü
FEZA SEVİMAY

Yayın Kurulu
DR. ALİ ÖZÇELİK
ŞAHİN DERYA
MERT HEKİMCİ
MERT GÖKKAYA
BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK
ORHAN CEVHER
BARIŞ YALÇINKAYA

64'ler Grubu
TOLGA SAVAŞÇI
ÜMİT ÖNCEL
REFİK ERSOY
ALİ PALA
UMUR AKAYDIN

Amiga Grubu
EMRE IŞIKLAR
S. SERKAN SÖZER
KORKUT UYGUN
ÇAĞRI DÖRTER
KERİM KAMHİ
GÖKHAN TARCAN
ERTUĞRUL EROZ
BARIŞ ERYAYAR

Katkıda Bulunanlar
OLCAY KARA
MUSTAFA ERMEÇ
BARIŞ ÖZKAN

İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu No:2/2
80690 BEŞİKTAŞ/İST.
Telefonlar
159 70 62- 159 70 63- 160 82 11 FAX: 159 70 62
Yayına Hazırlayan- Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayırımı
KUBBEALTI AKADEMİSİ
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: **328618**
Haberleşme Adresi:
P.K. 205 BEŞİKTAŞ- İST.

İLAN TARİFESİ
Arka Kapak Renkli..... 5.000.000 TL.
Ön ve Arka Kapak İçi.... 4.000.000 TL.
İç Sayfalar Renkli..... 2.500.000 TL.
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.. 2.000.000 TL.
Fiyatlara K.D.V. İlave edilecektir.
İlan Rezarvasyonları için Telefon
160.82.11
İlanların renk ayırımları ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır. Renk ayırımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir. Gönderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.

41 KERE MAŞALLAH

Tamamen bilgisayar meraketiyle çalıştığımız 41 sayımızla "41 KERE MAŞALLAH" dedirtmek istediğimiz, özenle düzenlediğimiz bir yeni sayımızla yine karşınızdayız. Evet yine Ben... Doğumumuzdan bugüne tam 41 ay geçmiş.. iyi kötü günlerimiz olmuş.. Ama hep bir sonraki sayıyı bir önceki sayıdan daha iyi, daha güzel yapabilmek için çırpınmışız. Bazen hatalarımız olmuş, hoşgörünüze sığınmışız. Bazen en acımasız eleştirileri yapmışsınız başımız önde dinlemişiz. Ama hep daha iyiyi, daha güzeli size vermeyi ana prensip kabul etmişiz. Siz aziz okuyucularımızın bizi getirdiği bu noktadan dolayı en küçüğünden en büyüğüne herkese şükranlarımı sunuyorum. Varolunuz. Varolunuz ki nice 41. sayılarda yine beraber olalım. Dolu dolu bir dergi, bir başka dergiyle karşınızdayız. Bu sayımız A-dan Z'ye bilgisayarın ürünü yani Amiga'nın ürünü.. Kim ne derse desin AMIGA üstüne kişisel bilgisayarlar da üstüne yok. Bir de Türkiye sorunları olmasa AMIGA, ayarındaki bilgisayarlara fark atar, atıyor da..

Menü'ye gelince:

Commodore'da NORTH &SOUTH, SKULL &CROSSBONES, CREATURES, BACK TO THE FUTURE III gibi oyunlar AMIGA'da GOLD RUSH, MAN HUNTER N.Y., EYE OF THE BEHOLDER, RAILROAD TYCOON, PGA TOUR GOLF,SHADOW DANCER, ve kapakta da gördüğünüz gibi F-15 II bu sayının hitleri.. sürekli yazılarımız KANAL 64 ,AMIGA BASIC, SEKA ASSEMBLER, AMOS, PROF. TROUBLE yine sizinle. Ayrıca Şahin'in PÜF NOKTASI sizden destek alınca yeni bir hüviyetle artık hep karşınızda.. Şahin deyince sorularınızı telefonla değil mektupla sormayı deneyin. Kolayınıza geldiğini biliyorum telefonu açıp anında cevap alıyorsunuz ama hadise bizim için zor oluyor, telefonlarımız hiç susmuyor. Lütfen sorularınız için PTT'nin bütün promlemlerine rağmen mektup yolunu deneyin. Bu mektuplarınız içine derginin yeni hüviyeti ile ilgili görüşlerinizi de yazın lütfen.. MAC sizden nefretinizi kusmanızı istemişti. gelen nefret kusucu mektup sayısı az diye üzülüyor. Benden söylemesi..

Geçen sayı tam çözümünü yayınladığımız Monkey Island yazısı sizden çok alaka gördü. Ancak ben sayfayı yaparken yazarları olan ORHAN CEVHER ile KERİM KAMHİ kardeşlerimin adlarını yazmamışım düzeltiyorum. Orhan ile Kerim kendilerinden beklenen süper eser hazırladılar paracıklarımı da götürdüler.

SERKAN SÖZER grafiği hızla yükselen problemsiz yazarlarımdan biri.. Bu sayı yine çok çalıştı. Aslında hepsini çok seviyorum. Kurduğumuz bu ekip gelecekte çok işler başaracak göreceksiniz. Çünkü büyüyorlar, bayrağı teslim alacak sorumluluğa eriyorlar. Abdurrahman PALA'dan sonra bu hizmeti götürecek ordu şimdiden hazır...

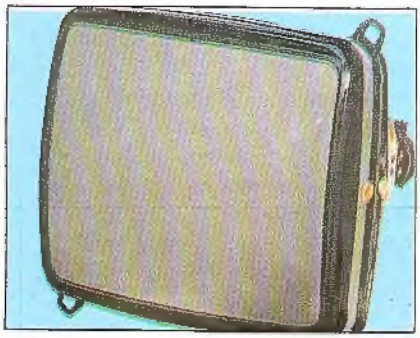
Bilmenizi istediğim bir diğer konu da 14 Haziran tarihinde RESMİ GAZETE'de yayınlanan 525. maddeye yapılan ekler. Aslında bir ceza kanunu maddesi olan 525. maddeye eklenen 28 maddelik bir ilave ile bilgisayar ve bilişim alanındaki suçlar Ceza Kanunu kapsamına alındı. Buna göre kopya oyun satışı yasaklanıyor. Artık oyunları orijinal alacaksınız. Bu hem bizim hem de sizin işinizi zorlaştırıyor. Biz son cümlesine kadar açıklama koyamayacak(en azından bazı oyunlarda) sizde eskisi kadar bol oyun edinemeyeceksiniz. Kanun, taşıyıcı ve kullanıcıları da sorumlu tuttuğundan durum nazik. Dikkat edin..

DAHA İYİ,DAHA GÜZEL GÜNLERE HEP BERABER dileklerimle hepinize en içten şükranlarımı sunuyor gönlünüzce tatil diliyorum.

ABDURRAHMAN PALA

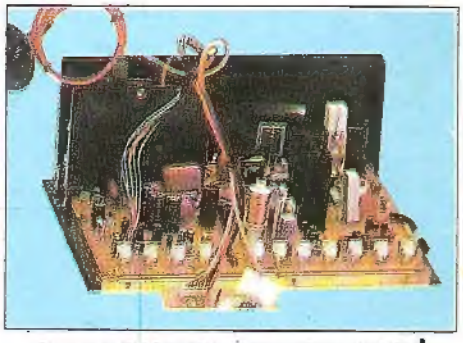
OYGÜR ELEKTRONİK

OYUN MAKİNALARI , POWER SUPPLY, JETON KANALLARI, JETONLAR , MONITOR MONITOR TÜP ÇEŞİTLERİ , SEGA OYUN MAKİNALARI SEGA OYUNLARI, KOMPLE TESİS ve KİRALAMA SİSTEMLERİNDE ÖNCÜ KURULUŞ...



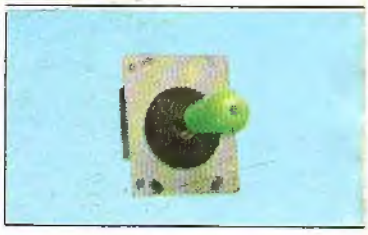
MONITOR TÜPLERİ

37 ekran monıtor'den 83 ekran monitor'e kadar tüp çeşitleri

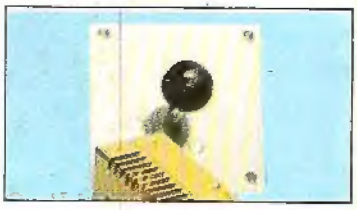


MONITOR ŞASELERİ

37 ekran monıtor'den 83 ekran monitor'e kadar şaşe çeşitleri



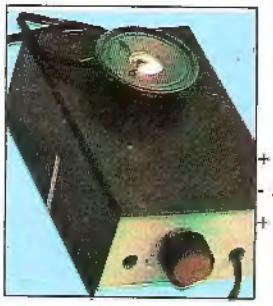
İTHAL



YERLİ KENDİ İMALATIMIZ

SÜPER OYUNLAR

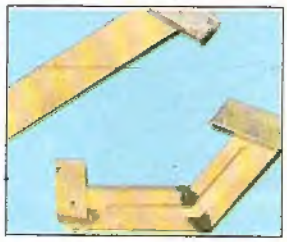
ESWAT
D.DRAGON II
SECRET AGENT
PIT FIGHTER
WORLD CUP 90
PUZNIC
FINAL FIGHT
PANG
GOLDEN AXE
MOONWALKER
GANG WARS
SNOW BROS
SÜPER STAR
TETRİS



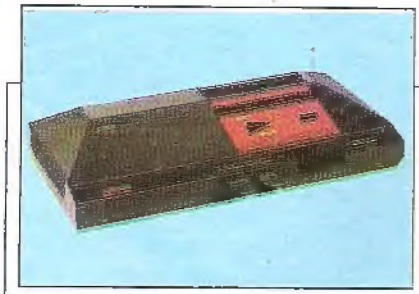
POWER SUPPLY

+ 5-12 A
- 5- 1 A
+ 12-2.5A

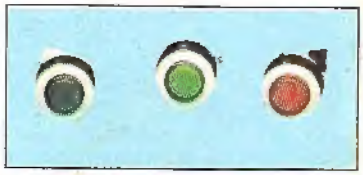
ZAMAN ROLESİ
Kaliteli, kendi imalatımız garantili sapıtmaz



JETON KANALLARI ve JETONLAR



SEGA MAKİNALARI ve SEGA OYUNLARI TOPTAN SATIŞI



SWİÇHLİ İTHAL BUTON

OYGÜR ELEKTRONİK

Rıhtım caddesi Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İşhanı alt kat no:10 KADIKÖY-İSTANBUL
TEL:336 60 59 FAX: 349 03 24

BACK TO THE FUTURE II

Commodore64

Hikaye bizleri 1955de bıraklıştı, hatırlayın. Marty McFly son anda Biff denen ezeli düşmanından Docunda yardımıyla kurtulmuştu. Kararan hava gecenin yanında şiddetli bir fırtınayı da getiriyordu. Çakan şimşeklerin kudreti zifiri karanlığı aydınlatacak dereceye varmıştı ki tam o sırada gökyüzünde zaman arabasıyla Martyi bekleyen Doc, daha ne olduğunu anlayamadan yok oluvermişti. Bardaktan boşalırcasına yağan yağmurda sırılsıklam olan Marty, olayın verdiği şokla nereye gittiğini umursamazcasına ana yolun ortasından yürüyordu. Aradan henüz bir dakika geçmeden ilerden gelmekte olan arabanın farlarının saçtığı ışıkla gözleri kamaşan Marty, arabanın tam onun önünde durup şöförünün inmesiyle iyiden iyiye aptallaşmıştı. Birbirlerini şaşkın gözlerle süzdükten sonra ilk konuşmayı yapan arabanın şöförüydü. Kendisinin bir posta şirketinden olduğunu ve elindeki mektubun şirketlerinin kuruluş yılı olan 1855ten beri o an ve o yerde teslim edilmeyi beklediğini söylüyordu. Martynın mektubu açıp okumasıyla başlayıp gelişen olaylar Back To The Future filmlerinin üçüncü ve sonuncusunun, aynı zamanda bizim oyunumuzun konusunu oluşturuyor.

Mektupta Doc, şimşeğin etkisiyle arabanın kontrolden çıkıp kovboyların ve kızılderililelerin yaşadığı 1885 yılına ışınlandığını ve orada çok mutlu olduğunu, kendisi için telaş edip kurtarmaya çalışmasını istemediğini anlatıyordu. Martyde bunun üzerine, kendi zamanına dönmek için, mektupta yazdığı gibi, 1955deki Docdan yardım ister. Beraber, 1885teki Docun arabayı sakladığı yere gidip oradan çıkarırlar. Arabayı çıkardıkları madenin yakınında kazayla gördükleri bir mezar taşı onları 1885e gitmeye mecbur kılar. Çünkü gördükleri mezar taşı Doca aittir ve üstünde, mektubu yazdıktan bir iki gün sonra bir düelloda öldürüldüğü yazmaktadır. 1955teki Doc, Martyi binbir zorlukla 1885e yollar ve Marty orada kendi zamanından gelen Docu bulup olanları anlatır. İşte oyun buradan sonra başlıyor.

1. Bölüm:

Marty, zaman arabasıyla 1885e geldiğinde kızılderililerden kaçarken depoya isabet eden bir ok daha sonradan bütün benzinin akıp gitmesine sebep olur. Bunun üzerine Doc ile beraber, yakıt olmaksızın arabayı yeterli hıza ulaştırabilmek için çareler aramaya başlarlar. İlk önce arabayı atlarla çekmeyi denerler. Bunu yapmak içinde açık araziye çıkarlar. Tam o sırada yanlarından dolu dizgin geçen bir atlı araba, kontrolden çıkmış, uçuruma doğru gitmekte ve içindeki bayan yardım çığlıkları atmaktadır. Docda, hiç düşünmeden atlardan birini çözüp bayanı kurtarmak için peşinden gider.

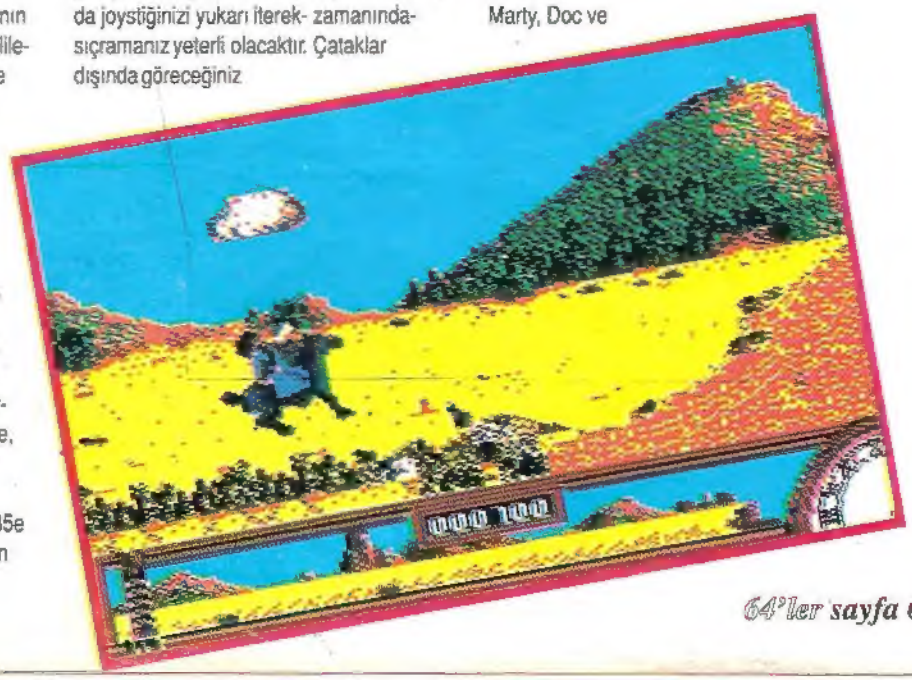
Size burada düşen görev altınızda at, belinizde silahınızla uçuruma gitmekte olan arabanın içindeki bayanı ölümden kurtarmak. Fakat önce ona yetişmeniz gerekiyor. Bu yüzden dört nala sürdüğünüz atın sırtındayken yolunuza çıkacak olan çeşitli engelleri aşmalısınız.

Başta oyun ekranını yandan görüyorsunuz. Sola doğru kayan ekranda siz atınız ile ilerliyorsunuz. Giderken, bazen yerde büyük çatlaklar göreceksiniz. Böyle durumlarda joystiğinizi yukarı iterek- zamanındasıçramanız yeterli olacaktır. Çataklar dışında göreceğiniz diğer şeyler ise uzaklaşmakta olan atlı arabadan düşen sandıklar, tencereler, bavullar ve dağlardan yuvarlanan büyük kayalar. Bunların zıplayarak üstünüze gelenlerinden eğilerek veya ateş ederek kurtulabilirsiniz. Ancak yere düşen sandıkların üstünden atlamak zorundasınız. Tüm bunların dışında, birde arada sırada arkadan atla gelen kızılderililer var. Onlardan kurtulmanın tek yolu dönüp arkaya ateş etmektir. Oklarından kaçmak içinse eğilmelisiniz. Bu şekilde bir süre ilerledikten sonra oyun ekranı değişecek ve bu sefer görünüm kuşbakışı olacak fakat amacınız aynı. Tabii bu arada tepelerden size ateş edenleri vurup önünüze çıkan kaya, ağaç gibi engellere de dikkat etmelisiniz.

Sonra yeniden görüntü değişip eski halini alacak ve ardından son birkez daha değişip kuşbakışı olacak. Burada kasabanın içinden geçiyorsunuz fakat bir soygun anına rastgeldiğinizden herkes size ateş edecektir. Kasabadan çıkıp biraz daha gittikten sonra nihayet arabanın içindeki çaresiz bayanı ölümden kurtarıyorsunuz. Bu olaydan sonra Doc kurtardığı, Clara Clayton isimli, bayana deliler gibi aşık oluyor.

2. Bölüm:

Marty, Doc ve



64'ler sayfa 6

Clara beraber kasabanın ilk saat kulesinin açılış şölenine giderler. Orada Doc ve Clara dans ederken Martyde boş durmayıp kendine bir eğlence bulur. Seyyar bir tezgahta şimdiki Operation Wolf tipi shootem uplara benzeyen bir oyunda, gerçek silahla, çıkan hedefleri vurmaya başlar. Biz burada devreye girip Marty oluyor ve hedefleri vuruyoruz. Oyunda amaç sağa ve sola doğru kayan ördekleri vurmak fakat siz kovboyları da vurarak çok daha fazla puan elde edebilirsiniz. Ama dikkat edin! Nadiren çıkan yaşlı teyzeyi vurarsanız tüm puanlarınız gider. Bu bölümdeki kontrol biraz garip ama bir süre oynadıktan sonra alışırsınız. Tabancanın hedefi, joystiği yukarı ittiğinizde aşağı, aşağı ittiğinizdeyse yukarı çıkıyor. (!?) Eğer yeterince puan toplayabilirseniz oyun arabasının sahipi adam, size çok iyi silah kullandığınızdan dolayı o silahı hediye ediyor.

3.Bölüm:

Final sahnesine yaklaştıkça oyundaki gerilim de artıyor. Dansta çıkan bir olay yüzünden Buford Tannen (Martynin ezeli düşmanının 1885teki ikizi gibi birşey) Martyi ertesi günü karşılaşmak üzere düelloya davet eder. Aslında Martynin düelloya müelloya gideceği yoktur, çünkü ertesi gün, Docla daha evvelden yaptıkları planı uygulayarak tren yoluyla zamandan geçeceklerdir. Fakat Doc barda içkiyi biraz fazla kaçırınca onu ayıltana kadar düello vakti gelir. Martyde bardaki sobanın kapağını alarak gömleğinin içine sokar ve dışarı fırlar. İşte kontrol gene sizde. Buforddan önce onun çetesindeki altı caniyi de öldürmeniz gerekiyor. Bu bölümdeki ekran hareketsiz. Siz Marty olarak içinizde çelik yelek görevi gören soba kapağıyla, barın önünde, etraftaki evlere saklanmış olan Bufordun adamlarıyla silaha karşı boş pasta tabaklarıyla savaşıyorsunuz. Tabaklarınız bitince solda duran masadan almanız gerekiyor. Onlara tabak fırlatırken kurşunlardan kaçmayı da ihmal etmeyin çünkü soba kapağı fazla dayanmıyor. Altı adamdan her birine yaklaşık üç adet isabetli atış yapmanız lazım. Hepsini temizledikten sonra Buford Tannen düello için dışarı çıkıyor. Boğa gibi kuvvetli olduğundan tam altı tabak isabet ettirmelisiniz. Bu bölüm Bufordun ölümüyle sona eriyor.

4. Bölüm:

Marty ve Doc bir express trenini kaçırarak zaman arabası De Loreanı itmekte kullanırlar. Fakat trenin kendi hızı zamandan geçmek için yeterli olmadığından Doc hız artırıcı fişekler hazırlar. Siz gene Martyyi yöneterek trenin en gerideki vagonundan diğer ucuna, Bufordun sizi takip edip gelen adamlarını tabakla aşağı düşürerek, ve de fişekleri toplayarak ulaşmalısınız. Fakat tren yolu üzerindeki tabelalar ve direklere dikkat etmezseniz aşağı düşüp başa döner, zaman kaybetmiş olursunuz ki zaman bu bölümde hayati önem taşıyan bir etken. En son fişeğide aldığınızda oyunu tamamlamış oluyorsunuz. Bundan sonra Marty, saatte 88 mil hıza ulaşan trenin önündeki zaman arabasına atlayıp 1985e dönüyor (Doc olmadan).

Oyun da güzel bir son ekran ile sahneyi kapatıyor (son ekrandaki nasihatlar çok gıcık). Back To The Future 3, Turbo Outrun ve Golden Axe gibi oyunları programlayan Probe Software ekibi tarafından yapıldığından beklenenin çok çok üstünde. Hatta tek kelimeyle süper de denebilir. Özellikle oyunun başlangıç ekranı seyre değer. Zaten grafikleri de Last Ninjanın grafikleri çizmiş. Arcade türünden hoşlananlar hala almadılarsa kaçırmamalarını tavsiye ederim. Bye!

MERT HEKİMCİ

Skull &

Ondördüncü ve onyedinci yüzyıllar arasında korsanlar devri, tarih kitaplarına göre, oldukça kanlı ve dehşet verici olaylara sahne olmuştur. O zamandan bu yana bu konu üzerine yazılmış birçok kitap ve hatta bir o kadar da film var. Ev bilgisayarlarında dahi bu tür üzerine hazırlanmış oyunlar mevcut. Bunlar arasında, çoğu commodore sahibinin de bildiği ve büyük zevkle oynadığı Pirates şüphesiz ki oldukça büyük bir yere sahip. Skull & Crossbones da korsan maceralarıyla süslenmiş bir oyun. Her ne kadar Piratesin onda biri detaya dahi sahip olmasa bile siz arcade severleri uzun bir süre ekranlarınıza bağlayabilecek kadar eğlenceli ve zor.

Oyunda tekgöz ve kızılköpek isimli iki korsandan birini ya da bir arkadaşınızla birlikte ikisini beraber yönetebiliyorsunuz. Amacınız yıllarca gemileri yağmalayarak ele geçirdiğiniz hazinenizi sizden çalmış olan büyücü kraliçeden geri almak. Doğal olarak elinizi kolunuzu sallayıp altınları ele geçirmiyorsunuz. Öldürmeniz gereken birçok düşman ve aşmanız gereken engeller var. Genelinde bir beatem up havasında geçen oyunun toplam sekiz bölümü var. Bunların bir kısmı korsan gemilerinde, bir kısmı ise mistik şatolarda geçerken bir kısım da yaşayan ölülerin hüküm sürdüğü odalarda yer almakta.

Maceraya atılmadan evvel müzikle mi yoksa ses efektleriyle mi oynayacağınızı F7 tuşu ile seçebiliyorsunuz. Bu tuşu kullandığınızda ekranın alt kısmındaki "for sound" yazısı değişip "for music" olacaktır. Müzikle oynamak istiyorsanız bu yazıyı "for sound" yapmalısınız, efektler içinse tam tersi. Kararınızı verdikten sonra tek kişilik oyun için "1" tuşuna, çift kişilik oyun içinse "2" tuşuna basarak oyuna başlayabilirsiniz.

MERCHANT SHİP:

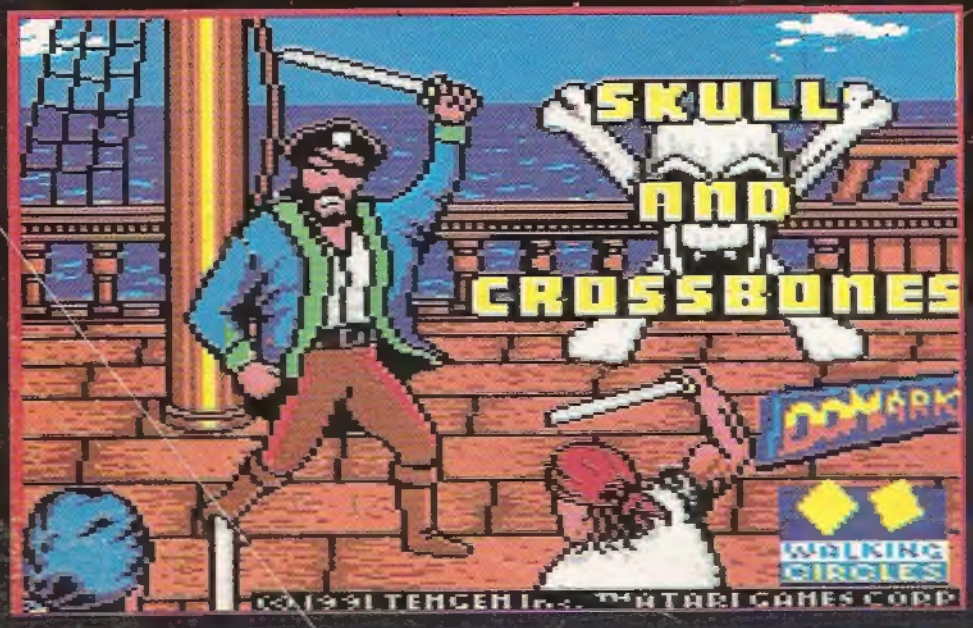
Oyunda gözlerinizi kendi geminizin güvertesinde açıyorsunuz. Farkedeceğiniz ilk şey kanlı bir çatışmanın ortasında durduğunuz olacaktır. Olay sizin geminizle bir tüccar gemisinin çarpışarak iki tarafın tayfalarının birbirlerini doğramalarından ibaret. Önce hemen güvertede üstünüze gelen korsanları halledin, daha sonrada sağa doğru ilerleyerek diğer gemiye geçin. Burada fazla zorlanmayacağınız kesin çünkü yalnızca bir korsanla karşılaşacaksınız. Onu geçtikten sonra aniden karşınıza büyücü kraliçe çıkıp sizi etkisiz hale getirecek ve hemen ardından kaybolacaktır. Burada yapabileceğiniz hiçbirşey yok. Zaten hiçbir zarar görmüyorsunuz.

SPANISH CASTLE:

Korsanlarımızın ikinci baskın yeri bir İspanyol Kalesi. Kale surlarının gerisinde başlayan kavganız daha sonra surların üstüne taşacaktır. Burada tehlike oluşturan askerlerden en önce okçuyu vurun çünkü sizi diğerleriyle dövüşürken de vurabilir. Onu öldürdükten sonra hemen kalanları da haklayıp merdivenlerden yukarı tırmanın. Surların üstünde yolunuza devam ederek önünüze çıkanları öldürün. Bir yerden sonra ipe tutunarak karşı sura geçiyorsunuz. Oradaki askeri de öldürüp merdivenlerden aşağı inin ve size saldıranları etkisiz hale getirip getirmez tekrar yukarı çıkın. Biraz ileride surlar son bulacaktır. Bundan sonra aşağı atlayıp kanlı bir çatışmanın ardından kalenin son savunucusu olan cellat ile dövüşeceksiniz.

ORANGE SHİP:

Geminizle bir kez daha başka bir gemiye bindirerek yağma için savaşıyorsunuz. Gene öncelikle kendi geminizin güvertesindekileri haklıyor ve diğer gemiyle çıkıyorsunuz. Geminin kıç tarafından güvertenin sonuna ulaşana dek sayısız



Commodore64

Crossbones

korsanı şişden geçirmeniz gerekmekte. Güvertenin sonuna ulaştığınızda ise bir delikten aşağı atlayıp içeridekilerle de dövüşüyor ve bir merdiven ile tekrar güverteye çıkıyorsunuz. Burada da gene iki korsanla kapıştıktan sonra yandaki merdivenden yukarı tırmanıp geminin kaptanı ile dövüşmeniz gerekiyor. Bunu başarabilirseniz orada iplerle bağlanmış olan kızda sizin oluyor.

NİNJA CAMP:

Japonya, oyunun gidişhatıyla her ne kadar bağdaşmasada Orange Shipden sonra siradaki hedefimiz. Bir ninja tapınağına yapacağınız baskınla oradaki ninja ve ninja ustalarını yenerek oradaki altınlarla seyahatinize devam etmek. İşe tapınağın girişindeki nöbetçileri etkisiz kılmakla başlayıp ardından kapı yerine duvarın üstünden geçerek içeri dalıyor ve sizi bekleyen ninja ordusuyla mücadele ediyorsunuz. Hepsini yokettiğinizde tapınağın sonuna ulaşmış oluyorsunuz. Ve burada ustatları ile kozlarınızı paylaşıyorsunuz ama o da en az diğerleri kadar kolay bir yem. Tüm bunların yanında tapınağın içinde iki tane beyaz ninja var. Bunlar size yıldız atarlar.

TAN SHİP:

Tan Shipde daha evvel karşılaştığınız gemi yağmalarından fakat diğerlerine oranla daha zor. Her zamanki gibi kendi güvertenizden çıkıp diğer geminin kaptanını bulmaya ve öldürmeye çalışmalısınız. Düşman gemisine çıkar çıkmaz sizi durdurmaya çalışacaklar. Onların hakkından geldikten sonra merdivenden yukarı tırmanıyor ve bir grup korsanla daha çarpışır çarpışmaz yola devam edip ince bir köprünün üzerinde dördüncü savaşınızı yapıyor ve karşı taraftakileri de öldürüp ileri uçtaki delikten aşağı atlıyorsunuz. Geminin içinde de oldukça kanlı bir kavganın ardından tekrar yukarı çıkıyor ve kaptana ulaşmadan önceki son muhafızlarla karşılaşıyorsunuz. Buradaki işinizi bitirdiğinizde soldaki delikten aşağı atlayarak sizi, kaçırdığı kızın yanında bekleyen kaptan ile dövüşebilirsiniz.

BEACM CAVES:

Skull & Crossbonesda en zorlu bölüm burasıdır. İskeletler ve yırtıcı kuşlarla dolu odayı baştan sona aşıp, sizi kazanının başında bekleyen cadıyı öldürmenin sizin tahmin ettiğinizden daha fazla uğraştıracağını sanıyorum. Bu odada attığınız her adımda bir iskelet yerden çıkacaktır. Arada bir gözüken yırtıcı kuşlarda cabası. Ama eğer cadıya ulaşmayı başarabilirseniz, onun attığı şeylerden kaçarak kafasından yaralamaya çalışın. Çünkü ancak böyle ölecektir.

GREEN SHİP:

Büyücü Kraliçenin huzuruna çıkmadan önce son bir kez daha gemi yağmalayarak bu bölümüde geçmek gerekiyor. Kendi geminizden diğer gemiye geçtiğinizde bu sefer önce içerden başlıyorsunuz. Daha sonra yukarıya çıkıp güvertedekileri de haklıyor ve kaptan ile mücadele ediyorsunuz.

WİZARDS İSLE:

Son bölüm. Bu bölümde büyücünün saklandığı odanın mağralarında ilerliyerek ona ulaşmak için simide benzer canavarlarla dövüşmeniz şart. Bu yaratıklar can simidi gibi etrafta dolaşıyorlar ve size yaklaşınca büyüyüp bir canavara dönüşüyorlar. Kraliçeye ulaştığınızda tahtından kalkıp etrafınızda bir belirip bir kaybolucak ve size ışınlar atacaktır. Bunlardan sakınıp onu da beş, altı kere vurdunuz muydu oyunu bitirmiş sayılabilirsiniz. Ondan sonrada yapılması gereken tek şey sola doğru gidip hazinenize kendi gözlerinizle bakıp hasret gidermektir.

Oyun ile ilgili son bir iki şey daha söylemek isterim. Yol boyunca ilerlerken karşınıza çıkan düşmanları öldürmeden devam etmeyin yoksa bazı yerlerde takılıp kalabilirsiniz... Ayrıca düşmanlarınız arasında size birşeyler fırlatan cinsten varsa ve de yakınsa ona öncelik verin yoksa çok pişman olabilirsiniz.

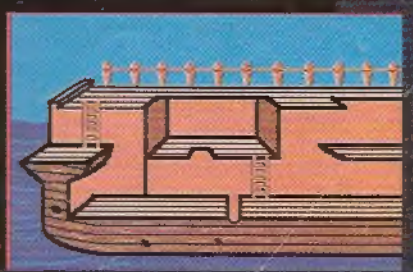
Benden bu kadar....

Neticede Skull & Crossbones arcade meraklılarına çekinmeden önerebileceğim rengarenk ve oldukça eğlenceli bir oyun.

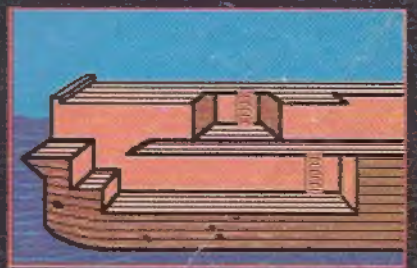
Ayrıca müzikleride geçtiğimiz yılın en iyi müzik ünvanı verdiğimiz Ghoulsun Ghoutsdan Matt Furmissin yaptığınıda hatırlatmakta fayda görüyorum.

MERT HEKİMCİ

ORANGE SHIP



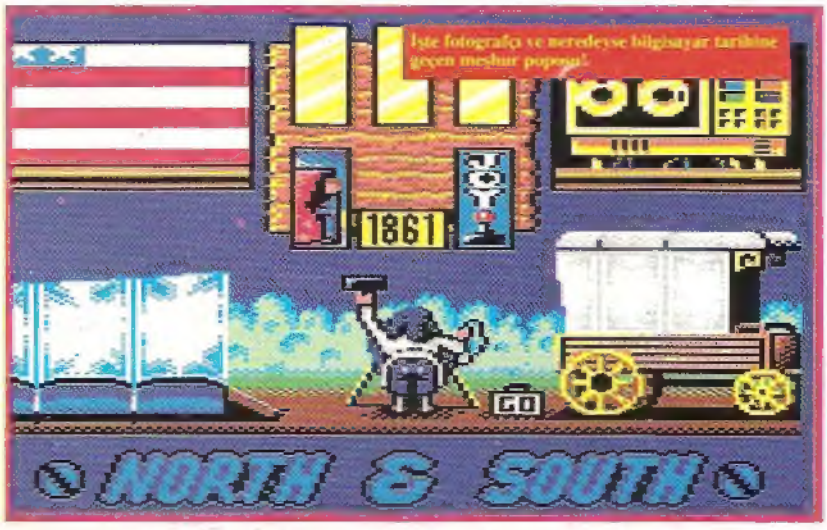
TAN SHIP



GREEN SHIP

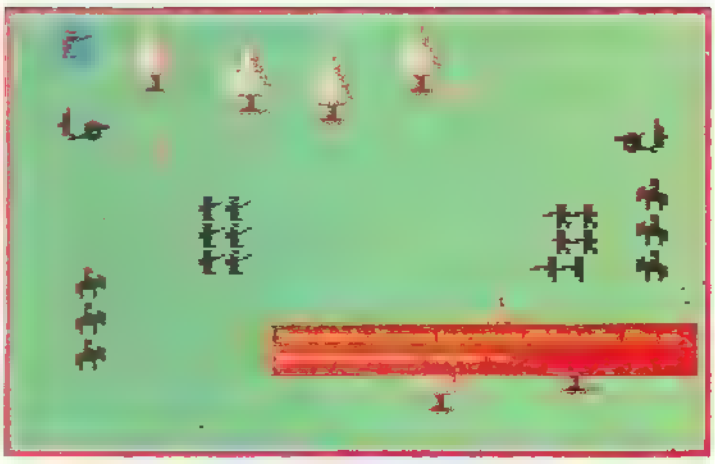
NORTH & SOUTH

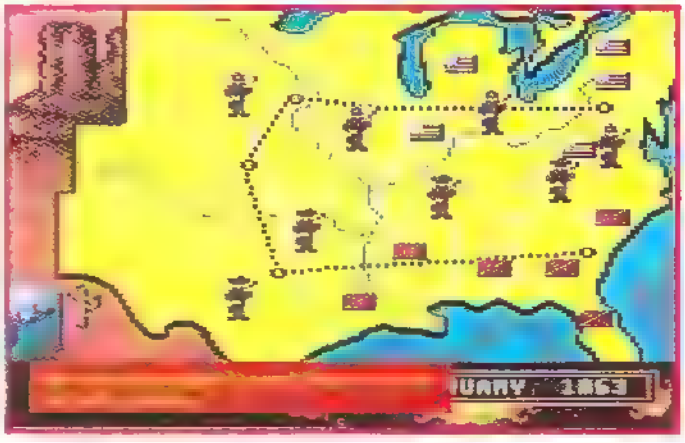
Amerika'nın 1860'larda kendi içinde başlattığı kuzey güney savaşının esprili bir anlatımla sunulan oyunu Amiga'da büyük beğeni toplamıştı. Şimdi aynı oyunun Commodore'a uyarlanmışı Türkiye'ye geldi. Daha önce gelen ve oldukça kötü olan Crack version'dan sonra bu oyun geçekten güzel... Oyuna başlmadan önce fotoğrafçının olduğu ekranda bazı işlemler yapabiliyorsunuz, sol üst köşedeki asker ve bayrak resmi sizi temsil ediyor. Askerin üstüne oku getirip ateşe basarsanız değişik bir adamı yönetebilirsiniz, bayrağın üstünde ateşe basarsanız bayrak resmi bilgisayara dönüşür ki bu o adamı bilgisayar yönetecek demektir. Tek başınıza oynamak istiyorsanız bilgisayar resmi ekranda kalmalıdır, düşmanınızıda asker resminin üstüne basarak seçebilirsiniz, iki bayrağın arasında üç ikon var, soldaki kızılderili ikonudur bunu seçereseniz oyuna kızılderililerde katılır, ortadaki ikon meksikalı haydutlarla birlikte fırtınayı oyuna sokmak için sağdaki ikon ise gemi yardımı olup olmayacağını seçmeye yarıyor,bu üç ikonun altında üç değişik seçenek var, bunlar oyunu sadece strateji mi yoksa Arcade'mi oynayacağınızı seçmeye yarıyor.Satranç tablosunun başındaki adam resmi Stratejik oyun içindir, ortadaki tarih ikonuna basarak 1861'den 1864'e kadar bir seçim yapabilirsiniz, 1861 - İki tarafında güçleri eşit ve savaş yeni başlamıştır 1862 - Güneylilerin başına muhteşem general Lee geçmiştir 1863 - Güneylilerin gücü yavaş yavaş zayıflamaktadır 1864 - Kuzey üstünlüğü ele geçirir. Bütün bu ayarlamaları yaptıktan sonra "GO" ikonuyla oyuna başlarsınız. (İsterseniz bu seçim ekranında Fotoğrafçıya ilginç şeyler yapabilirsiniz.) Oyunun esas yer aldığı ekran olan Amerika haritasında şehirler beyaz sınırlar ile birbirlerinden ayrılmıştır Kuzeyliler mavi renkteki askerlerle, güneylilerde gri renkteki askerlerle gösteriliyor. Harita üzerindeki her asker bir orduyu temsil eder. Her ordunun piyadeleri, süvarileri ve topçuları bulunur. Bunların miktarını görmek için oku istediğiniz or-



Kaleleri ele geçirmek için Green Beret'i hatırlatan bir arcade bölüme tamamlamalısınız. (solda)

Trenler size asker üretmek için gereken parayı sağlarlar. (sağda)





dunun üzerine getirmeniz gerekiyor. Bazı şehirlerde kaleler var. Bir kaleyi ele geçirmek için (Daha evvelden işgal edilmişse) zorlu bir arcade ekranını tamamlamalısınız. Kaleler çok önemli çünkü en az iki kale e.e geçirdiğinizde bir tren hakk.nız oluyor ve tren sürekli size para getiriyor. Bu paralar keseler halinde kasanıza girer. Beş keseniz olduğunda tren hattınızın geçtiği yerlerden birine yeni bir ordu koyabilirsiniz. Ayrıca limanı olan şehri ele geçirebilirseniz dört ayda bir, gemi nakliyatıyla bu şehre ordu çıkarabilirsiniz. Her iki tarafında sahip olduğu ordular sayısınca hareket edebilme şansı var (Pas geçmek isterseniz alttaki tarihin üstünde ateşe basın). Bir ordu yalnızca komşu şehirlerden birine gidebilir. Haritadaki şehirler kime aitse o tarafın bayrağını taşıyor, ayrıca sah.p olduğunuz şehir sayısına göre para al.yorsunuz. Oyunun başında, seçtiyseniz, her el fırtına da bir şehre hareket edecektir. Eğer o şehirde ordu varsa fırtına geçene kadar kıpırdayamaz.Tüm bunların yanında, unuttuğum, kızılderiler ve meksikalı haydutlar var. İkisinden biri şansa bağlı olarak, durduk yerde savaş açıp en yakınlarındaki orduya saldırıyorlar. Son olarakta tren soygunları var. Bu şöyle oluyor: Şimdi örneğin, siz güneylisiniz ve kuzeyliler tren hatları sayesinde şıkır şıkır para kazanıyorlar ve sizde o paracıkları ele geçirmek istiyorsunuz. Tek yapacağınız tren hattının geçtiği şehirlerinden birine yerleşip beklemek. Ama bunu yaptığınızda siz oradan çekilmedikçe tren bir daha oradan geçmeyecektir. Sonra gene yaparsınız. Gelelim oyunun Arcade sahnelerine. .

Savaşlar:
Savaşlarınb bir kısmı uçurumun iki yanında yerleşmiş ordularla, bir kısmıda açık alanlarda yapılıyor. Her ordu süvarilerini, piyadelrini ileri sürerek geriden topçuyla ateş eder, Kuzeyliler "Run-Stop", Güneylilerde "F5" tuşuyla savaşacakları bölüğü değiştirirler. Atılan veya piyadeleri köprüden geçirebilmek için onları sıraya sokmalısınız, bunu yapmak için joystiği sola çekmelisiniz, savaşı kazanmak için önce topçuları halletmeniz sizin yararınıza olur.

Kale Baskınları: Baskını yapan siz iseniz koşan adamı yönetirsiniz. Amacınız kalenin bayrağını indirip yerine sizinkin çekmek. Ama yolunuzun üsutnde rakibinizin gücüne göre çeşitli engeller var. dinamit sandık ar. nöbetçi köpekler ve askerler sizi durdurmaya çalışıyorlar, Bu ekranda önemli olan aşağıdaki çizme ve saatin çizme sizi saatte zamanınız temsil ediyor, Her iki resimde sağa doğru ilerleyecektir (Tabii çizme siz ilerledikçe ilerliyor). En sağa ilk ulaşan kazanır, tabii yolunuza çıkan askerlere karşı sınırlı sayıdaki bıçaklarınızı fırlatabilirsiniz, yada yumruk atabilirsiniz. Size saldırabilecek asker sayısını sağ üst kosede kalan bıçaklarınızı sol üst koşede gorebilirsiniz. Eğer rakibiniz size saldırıyorsa savunma yapıyorsunuz. O giderken yukarı iterseniz yukarıdan, aşagı çekerseniz aşağıdan bir askeriniz saldırır. Ancak ateşe basmassanız adam sizi pas geçer. Savunma yaparın bıçakları sın rs zdır Sa.dıran a savunan yakına g'rerse bıçak atamazsınız, o zaman yumruk larınızı konuşturmanız gerekir....

Tren Soygunları: Burasıda kale baskınları gibi. Ama başta hemen trene çıkamazsanız şansınızı kaybedersiniz, Trene çıktıktan sonra vagondan vagona geçrek (Ve düşman askerleriyle savaşarak) lokomotife uşlaşmalısınız. Eğer treni soyan düşman ise aynen kalede olduğu gibi savunma yapmanız gerekır.

North & South kesınlikle bır klasık

Her zaman sıkılmadan oynayabileceğiniz bu oyunu hala almadıysanız ayıp size yani ayol !

MERT HEKİMCİ

Birçok oyunun başında göruyorsunuzdur.Yüzlerce yıldız arasından sinüs eğrisi şeklinde bir yazı kayarken,alttan ve üstten yazılar geçiyor.Bu ve benzeri Demoları yapmak yakın zamana kadar Assembler gerektirirken şimdi bu hiç gerekmiyor.Çünkü Red Sector Demomaker geldi.Artık Demonuzun müzikle rini ,grafiklerini,fontlarını,renklerini ve birçok şeyini siz ayarlayacak Demonuza vektör grafikler,büyüyen yazılar,pixe efektleri gibi şeyler de ekleyebileceksiniz.Bu arada bunlar 1 Mb'lık olanların yapabileceğini üzülerek söylemek istiyorum.Demoların sihirli dünyasına girmenin yoluda paradan geçiyor.İlk önce size Demoyla Intro arasındaki farkı anlatayım.Intro cracker

grupların kendilerini tanıtmak amacıyla oyunların başına koydukları kısa programcıklardır.Demolar ise grupların,marifetlerini göstermek için yaptık
ları tüm disketi doldurabilecek uzunluk ta bile olabilen programlardır.Ayrıca MegaDemo denilen çok uzun Demolarda vardır.İşte bu yüzden Demolar tek bir
ekrandan oluşmazlar.Meselâ ilk önce sinüs eğrisi şeklinde bir yazı geçip arkasından vektör grafik olabilir İşte Red Sector Demomaker'da bu prensip gereğince Demolarınızı Pattern'ler ile oluşturursunuz.Bu Pattern'lerin hepsi sizin.Demonun bir ekranında yapacağınız efektleri göstenrler.Demomaker'da değişik Pattern türlerinden 19 tane vardır.Bu 19 Pattern türünü kullanarak hafızanızın yettiği kadar Pattern oluşturabilirsiniz.Şimdi geçelim karşınıza
çıkan ekranı aç klamaya En üstteki seçenekler şunlardır.
Test Demo = Demonuzun tamamını görmek için bu seçeneği seçmeniz gerekir.Bu seçenekle yaptığınız Pattern'ler sıraya göre tek tek gösterilir.
Demo Menu = Bu seçeneği seçince karşınıza 5 alt seçenek çıkar
Save Final = Buraya basarak yaptığınız demoyu diskete kaydedebilir ve
disketinizde bulunan Rundemo komutuyla CLI'den çağırabilirsiniz.Bunun için Demomaker disketinizdeki Rundemo komutunu Demonuzun bulunduğu diskete
kaydedin.Sonradan Demonuzu Rundemo [Demonuzun Adı] olarak çağırabilirsiniz.
Save Bootintro = Bootblock disketin 0.Bloğu olup diskete takıldığı zaman ne yapması gerektiğini söyler.Demonuzu bu seçenekle bootblock'a yazarsanız disketi takar takmaz kısa bir yüklemeden sonra Demonuz çıkar.Yanlız birçok virüs bootblock'a kendilerini yazdığından eğer disketinize bootblock virüsü girerse Demonuz tanhe karışır.
Save Short = Bu seçenekle Demonuzu,Red Sector Demomaker'da daha sonra değiştirebileceğiniz bir şekilde kaydedersiniz
Load Short = Save Short ile kaydetmiş olduğunuz Demoyu yüklemenizi sağlar.
Format = İstediğiniz bir disketi formatlayarak,disketteki bilgilerin tümünü silmeye yarar Böylece Demolarınız için boş bir disket elde etmiş olursunuz.
Music Off/On = Yüklediğiniz bir müziği kapatıp/açmanıza yarar.
About = Programı yapan kişiler hakkında ufak(!) bir bilgi verir.
Bu seçeneklerin altında Demo için ne kadar hafızanız kaldığını ve bir müzik rutini yükleyip yüklemediğinizi öğrenebilirsiniz.Bunun altında ise Pattern malzemeleriyle değişik işlemler yapmanızı sağlayan 4 seçenek bulunmaktadır.
Pattern malzemeleri,Patternlerde kullanılmak üzere yüklenen grafik, müzik,bob,sprite,font gibi şeylerdir.Bunlarda ekranın alt tarafında sıralanmışlardır.Bunlardan herhangibirinin üzerine yanıp sönen çubuk ile gelirsek yukardaki seçeneklerden kullanabileceklerimiz açılırlar.Bu seçenekler şunlardır.
Edit = Bulunduğunuz satırda grafik cinsinden bir Pattern malzemesi yüklenmişse onun renklerini değiştirmeğe,Scrolltexts bölümünde ise yazıları yazdırmaya yarar.
Clear = Bulunduğunuz satırdaki Pattern malzemesini silmek içindir.
Load = Pattern malzemesini yüklemek içindir.Bu seçeneği seçtikten sonra çıkacak olan ekranda DF0'a basınca,bulunduğunuz sabra yükleyeceğiniz malzemenin cinsine göre program sizi ilgili Directory'e atacaktır.Oradan
dosyanızı seçip sağdaki Load kutusuna basarak istediğinizi

64'ler sayfa 12

yükleyebilirsiniz.
Save = Edit ile renklerini değiştirdiğiniz veya Scrolltext bölümünde yazdığınız Pattern malzemesini diskete kaydetmek içindir.
Okar = Pattern malzemelerinin listesinde yukarı aşağı hareket etmenizi sağlar.
Quit = Programdan çıkmakta kullanılır. Şimdide Pattern malzemelerinin açıklamalarına geçelim.
- Preferenzlist -
Musicroutine – Bu satıra gelip Edit seçeneğine basarsanız,bu Demomaker'ın tanıdığı müzik program rutinlerini görebilirsiniz.Bunlar,sizin Demolarınızda kullanabileceğiniz müzikleri yapabileceğiniz programlardır.Gördüğünüz gibi örneklenmiş sesleri kullanan programların dışında,sentetik seslerde unutulmamış.Burada,yaptığınız veya elinizde bulunan müziklerin yapıldığı müzik programının adını seçin.Boylece Demomaker'ın anlaması için o rutini hafızaya yüklemiş oluyorsunuz.Eğer sizin programınız bunların arasında değilse ağlamanızı tavsiye ederim.
Music = Yukarıda Musicroutine bölümünde belirttiğiniz müzik programına ait bir modülü buraya yükleyebilirsiniz.Load dedikten sonra modülünüzün olduğu disketi takın ve sol taraftaki DF0'a klikleyin.Çıkan Directory'de Modülünüzü bulup Load'a basarak onu hafızaya yükleyebilirsiniz.Bu ekrandaki Parent seçeneği bulunduğunuz Directory'den bir üste geçmenizi sağlar.Cancel ilede modülünüzü yüklemeden burdan çıkabilirsiniz.
- Graphics
Littlelogo 0-7 = Burda 8 tane ardarda sıralanan Littlelogo satırları size Demonuzda 8 tane Littlelogo kullanabileceğinizi gösterir.Logolar bilgisayar dünyasında,grupların ve firmaların isimlerini süslü harflerle gösteren grafik parçalarıdır.Program disketinin içinde Red Sector'ün ve Data Becker'in
Logoları var ama tabiki sizin Demolarınızda bunları kullanmayacaksınız.Kendi Littlelogonuzu yapmak için DeluxePaint'te veya başka bir çizim programında 16 renk,320*54 ölçülerinde çizimi yapın ve aynı ölçülerde(320*54) Brush olarak kaydedin.
Biglogo 0-3 = Demonuzda 4 tanede Biglogo kullanabilirsiniz.Biglogo içinde Littlelogodaki gibi 16 renk kullanacaksınız fakat bunun ölçüleri 320*158 Böylece Demolarınızda neredeyse ekran büyüklüğünde Logolar gösterebileceksiniz
Font 32*32 – Kayan yazılarınızda ve Demonuzun diğer yerlerinde kullanabileceğiniz 32*32 ölçüsünde Fontları bu satıra yüklemelisiniz Disketin içinde birbirinden değişik Fontlar var ama illede benim Fontumu kendim yapacağım diye tutturursanız size hayır demem.O zaman zıplayarak çizim programının 16 renk ve 320*192 ölçülerinde çizip,Brush olarak kaydedersen,nur topu gibi 32*32'lik bir Fontunuz olur Bu arada her harfin 32 pixel enında ve boyunda olacağını hatırlatmaya gerek yok sanırım.

Font 16*16 – 320*48 ölçülerinde 8 renkli Brushlar da burada Font olarak kullanabilirsiniz.
Font 8*8 – 8 renklik,320*16 ölçüsünde Brushlar bu kısımda Font olarak kullanılabilir
Font 16*16 1PL – Bildiğiniz gibi(veya bilmediğiniz gibi) Amiga da resim her Bitplane'lerden oluşurlar.Resmin renk sayısının fazlalığına göre bunlar artar.Örneğin 2 renkli bir resimde 1 bitplane varken 32 renkte 5 bitplane bulunur.Buradaki Fontdada 1 Bitplane kullanmalıKisacası2 renk olmalı Sebebide bu Fontun,Plazma ve SinüsScroll gibi CopperListle yapılan efekt er
de kullanılıyor olması.2 renk ve 320*48 ölçüsünde yaparak Brush'a kaydedip kullanabilirsiniz.
Vectorcharset = Bu satıra disketinizdeki Fonts Directorysinde bulacağınız VectorFont1 dosyasını yükleyebilirsiniz.Bu dosya sayesinde büyüyen yazıları
Demolarınızda kullanabilirsiniz(Bence kesinkullanmak isteyeceksiniz).
Spriteobject 0-3 = Hemen hemen tüm Intro ve Demolarda olan yatay yıldız kayma efektini kullanmak istiyorsanız,bu bölümler işinizi görecektir Bu kısımlara Demomaker'da hazır bulunanları yükleyebileceğiniz gibi kendinizde
48*9 ölçülerinde 4 renk yıldızlar yapabilirsiniz.Dikkat etmeniz gereken,yıldızlarınızı dan yavaşa doğru ve 16 pixel enında çizmeniz.
Starbobs 0-3 – Size doğru gelen yıldızları Pattern'lerinizde kullanabilmeniz için bu satırlardan birine önceden bir Bob yüklemiş olmalısınız Bu Boblar program disketinizde hazır bulunanlardan alabilir veya kendiniz yapabilirsiniz.4 renk olarak 128*15 ölçülerinde çizin ve Brush olarak kaydedin.Çizerken 8 bölüm olarak,büyükten küçüğe 16 pixel enında şekiller
yapın
Vectorbal gfx = Bu satıra disketinizdeki Vectorballs dosyasını yükleyerek ilerde kullanacağınız Obje ler yapmanıza yarayacak daire şekillerini hafızaya yerleştirirsiniz.İstersenız 16 renk olarak 320*64 boyutlarında daire şekillerini kendiniz hazırlayabilirsiniz
Bobeffectgfx = Bu satırada Pattern'lerinizde kullanacağınız Bob efektini yükleme işiniz.Bob efekti yapmak için 8 renk olarak,160*16 ölçüsünde bir çizim yapmalı ve onu Brush olarak kaydetmelisiniz Unutmamanız gereken şey her bir Bob efekti animasyon karesinin 16 pixel enında olduğu ve animasyonunuzun en fazla 10 kare olması gerektiğidir
Bu aylık bu kadar. Gelecek ay yazımıza kaldığımız yerden devam edecegiz Gorusnek uzere

MURAT OMAY

sayfa 13

GERÇEK orijinaller

ELECTROCOIN SOFTWARE

THALAMUS

HITEC Software

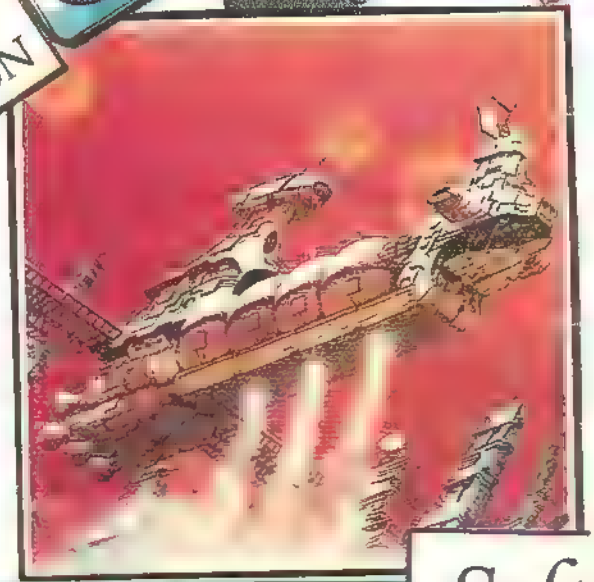
DATEL ELECTRONICS

ENIGMA VARIATIONS

OCEAN

KRISALIS SOFTWARE LTD.

LOGOTRON



GENEL DAĞITIM

NOKTA

DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Tunalı Hilmi Cad. Kugulu İşhanı no 123/45
KAVAKLIDERE-ANKARA
TEL.: (4)127 75 22 (5 Hat) Fax: (4)127 28 03

Soft

ORIJINAL OYUN ÇAĞI BAŞLADI GERİSİNDE KALMAYIN...

ÜRÜNLERİMİZİ PERAKENDE SATAN COMMODORE *AMIGA* ve PC BAYİLERİ

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR:Şehit asım cad.no 51/6 Tel:160 82 11 BEŞİKTAŞ-İST
SHOW BİLGİSAYAR: Hasfırın cad.Sinanpaşa İş Merkezi Tel:158 13 56 BEŞİKTAŞ
COMPUSHOP: Nadide Sokak no 33 Tel:584 19 44 MERTER - İSTANBUL
SKY BİLGİSAYAR: Ebuzziya cad.Özgiray pasajı Tel: 583 54 03 BAKIRKÖY İST.
AMIGA CENTER: Valikonağı cad. no 109/38 Tel: 148 43 83 NİŞANTAŞI-İSTANBUL
GALLERIA COMMODORE CENT Ataköy Tel:560 20 14-15 İSTANBUL
WARNER HOME VİDEO: Bağdat Cad.no 206Tel.355 12 40 SELAMİÇEŞME İST.
BAKIRKÖY BİLGİSAYAR: Hatboyu cad.Adalı pasajı Tel: 572 38 01 BAKIRKÖY
CLUB ELITE: Ihlamurdere cad.no 149 /4 Tel:161 08 47 BEŞİKTAŞ İSTANBUL
SERRCOMP 90 Ruhum Cad.Başçavuş Sok. Bayraktarhankat 1Tel:337 08 98KADIKÖY
OKAN ELEKTRONİK: Karanfil Sok. Karanfil Pasajı no 3/10 Tel:131 08 98 Kızılay-
İZNOVA BİLGİSAYAR:1391 sok.no 5/2 Tel: 22 36 10 ALSANCAK-İZMİR
ZENGER COMPUTER CENTER:Sümer sok.no 6/8 Tel: 22 66 66 KIZILAY ANK.
MİCROSHOWY: Tunalı hilmi cad.Seğmenler çarşısı 96/35Tel:168 36 47 K.Dere-ANK.

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

İSTANBUL DAĞITIM

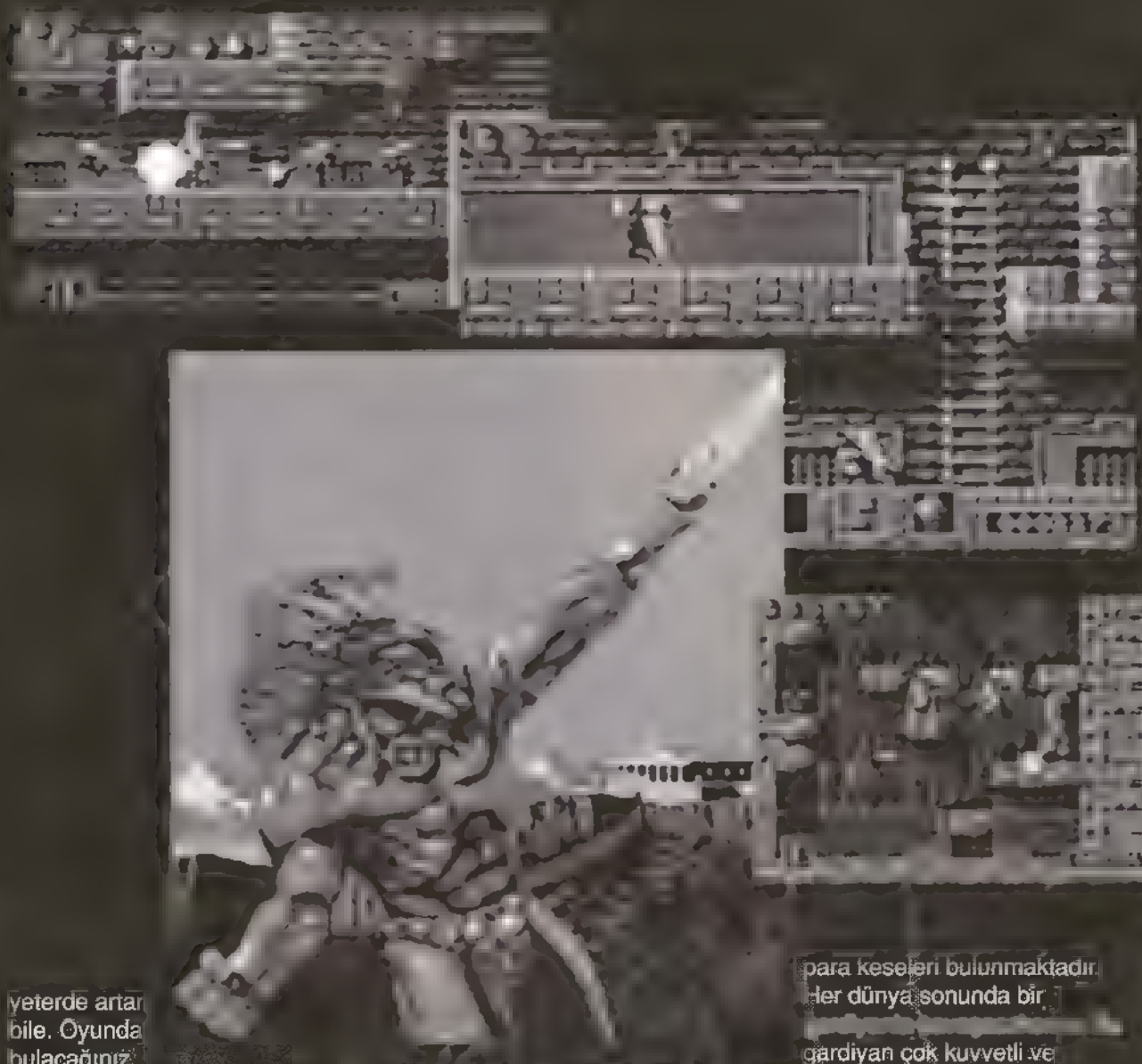
SAFA TANITIM

Şehit Asım Caddesi Meşakkat Yokuşu no 2/2
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
TEL: (1)159 70 62-159 70 63 FAX:(1) 159 70 62

ware

GODS

Bir süre önce demosu elimize geçen ve grafikleri, ses ve müzikleriyle bizi hayran kendine bırakan GODS nihayet ülkemize geldi. Oyunu speedball'ı hazırlayan Bitmap Brothers hazırlamış. Oyunda çok değişik grafikler kullanılmış. Tüm oyun boyunca roma devrini en iyi şekilde yansıtan taş ve desenlere rastlayabilirsiniz. Oyunun konusu ise klasik konulardan. Usandığımız şu günlerde, bizi biraz olsun ferahlatacak kadar ilginç ve etkileyici bir konu. Oyunda tanrıların katına ulaşmaya çalışan bir savaşçıyı yönetiyorsunuz. Geçmeniz gereken dört dünya ve yoketmeniz gereken binlerce yaratık bulunmakta. Oyunu yüklediğinizde ufak bir menü ile karşılaşacaksınız. Bu menüde password girebilir ve oyuna başlatabilirsiniz. Fakat password girebilmeniz için oyunu oynayıp password almanız gerekiyor. Passwordlar oyun içinde bir çeşit save işini görüyorlar. Yani sizin aldığınız bir password başka bir kopyada işe yaramıyor. Oyun üç kademeli dört dünyadan oluşuyor. Kademelerin sonunda puanınız, paranız hesaplanacak ve bazende yiyecek ve silahlar alabileceğiniz bir dükkanan gireceksiniz. Dükkanı gördükten sonra, bu kadar önemsiz bir ayrıntı için bile ne kadar uğraşıldığını göreceksiniz. Dükkanın grafikleri dahi insanı hayran bırakacak kadar kaliteli. Dükkanda bulunan yiyecekler gücünüzü toplamanızı sağlar. Silahlar ise çok çeşitli, baltadan ateş toplarına kadar herşey var. Dükkanda alışveriş yapabilmeniz için mutlaka para keseleri toplamanız gerekir. Bu keseler sandıkların içinde de muhafaza edilebiliyorlar. Dükkanda alamayacağınız mallar size gösterilmez. mesela elinizde 19000 altın varsa bu miktarın üzerinde ki mallar raflardan indirilecektir. Alacağınızı aldıktan sonra EXIT ile dükkandan çıkın. Yaratıklar karşınıza aniden çıkmaktadır bu yüzden ço zor durumlarda kalabilirsiniz. Bu gibi durumlarda kullanmak için dükkandan bir kurukafa almanızı şiddetle tavsiye ederim. Kullanmak için yere bırakıp değmeniz ortalığın cehenneme dönmesi için



yeterde artar
bile. Oyunda
bulacağınız

için yere eğilip ateşe
basmalısınız. Eğer alttaki dört
kareden birinde almak
istediğiniz obje belirirse yeşil
ışığı boş olan veya boş
bırakacağınız bir kareye

anahtarı almak için elinizden bir
başkasını bırakmanız
gerekecek. Bu durumda sadece
üç obje taşıyabilirsiniz. Bu
sayede alabileceğiniz objeleri
kapı veya tuzakları açmak için

karşınıza yüzlerce tuzak
çıkacak. Tuzağı yoketmek veya
bir kapıyı açmak için mutlaka
indirilecek bir şalter vardır.
Fakat işe yarar hale getirilmesi

bant üzerindeki yazılardan
anlayabilirsiniz. Bu yeşil bant bir
çok bilgiyi size ulaştıracak tek

işareti size level hakkında bilgi
verecektir. elinizde ki silahı
alacağınız objelerle
geliştirebilirsiniz. Bu tür objeler
almak için değmeniz yeterli
olacaktır. Oyun da labirent gibi
yollar ve platformlar kullanılmış.
yolunuzun bir çıkmazla sona
ermesi veya elinizde hiç bir
anahtar bulunmadan bir
tuzaklara rastlamanız sizi çok
uğraştıracaktır. Kapılar daima
bir odaya açılırlar ve bu
odalarda mutlaka bir anahtar ve

para keseleri bulunmaktadır.
her dünya sonunda bir

gardiyan çok kuvvetli ve

mutlaka bir extra silah

sonunda size bir password

bir dahaki sefere kaldığınızdan

kaliteli grafik ve sesleriyle tam
anlamıyla süper bir oyun. Zaten

ancak böyle bir oyun beklenirdi. Bir

kavuracağa benziyor. Eğer üstün
grafik, ses ve müzik bir oyunda

almamanız sizin için büyük kayıp
olacaktır. Kaçırmayın!
SERKAN SÖZER

RING SIDE

Commodore64

KANAL 64

Evet beyler bir Kanal 64 köşesi ile yine karşınızdayım. Bi yorum bazılarınız" Commodore 64'de iyice cıvıttı" diyorsunuz. Commodore'da gelen oyun sıkıntısı bütün Türkiye çapında kendini hissettirdi. Zaten yaz ayları bütün bilgisayarlar için ölü mevsimdir. Ama tam bir ay kendimizi toplamışken öbür aya yayınlanacak metaryel bulamamak gerçekten çok kötü bir durum. Böyle olunca da 64 kullanıcıları çok çok kızmakta ve öfkelerini bana yazmaktadırlar Yazdığınız her düşünce ve eleştiri bizim ne yapmamız gerekeceğini bulmamıza yardım eder. Sayı olarak Commodore 64 kullanıcılarının çokluğu belkide bu kullanıcıların yaş ortalamalarının küçüklüğünden dolayı belli olmamaktadır. Ama bilinen bir gerçek satılan malın çokluğu ve 64'ün tarih itibarıyla yeridir. O zaman bu gizemli (!) kullanıcılarında bizlerden neler beklediği bilinemez. Yanı demek istediğim acaba 64 kullanıcıları yalnızca oyun oynamakmı istiyor. Dergide yazılan Seka, Amiga Basic, Virus Killers, Amos gibi köşeler yalnızca Amigaya hitap ediyor diye yakınıyorsunuz. Sonuç olarak isteklerinizin ne yönde olduğunu bana bildirin. Ne yapıp ne tanıtalım yazın. Bu konuda gündeme gelen tek olumlu istek Adventure Creator isimli programın açıklanması doğrultusunda idi. Bunun gibi altından kalkamadığınız Creator, Maker, Kit ve Utility programlarının isimlerini bana yazın size yardım edeyim. VE ayın mektupları:

MEKTUP 1: NO ME DIGAZ ADIOZ

SORU 1: Sizden Arow Designer, Ultrafont ve bir Cruncher'ı nasıl temin edebilirim ?

SORU 2: Derginizin yerini bir krokiyle belirtebilirmisiniz ? Yerini bulamadımda .....

SORU 3: Geçen sayıda MURAT TÜZÜM'ün üçüncü sorusuna cevap vermek istiyorum. Durmadan yukarı ilerlersek kuzeydoğudaki bir odada beyaz bir sopa şeklinde bir şalter var. Buna dokunursanız kapıdaki elektrik kesilir.

SORU 4: Sizde 64 için takılmayan SHADOW OF THE BEAST var mı?

SORU 5: CRIME TIME kaç disket acaba ? Bendeki versiyonu takılıyor ?

SORU 6: Daha önce IMPLOSION açıklamasını gönderdim. Acaba elinize geçtimi ?

SORU 7: Sizden 1541 II'de çalışan FIGHTER BOMBER'ı nasıl temin ederim ?

OĞUZHAN EMİR
KADIKÖY/İSTANBUL

CEVAP 1: Bu malzemeleri 50 000 TL karşılığı bizden bulman mümkün.

CEVAP 2: Sana kroki yerine telefonda karşımıza çıkan kazazedelere yapılan yardımı vereyim. Beşiktaş'ta iskeleden doğruca balık pazarına git. (kime sorsan gösterir) Daha sonra buradan dört yola çık ve buradan (yani balık pazarı sokağından) sağa dön. Yukarı ilerlediğinde (taki yol ikiye ayrılana dek) dersanenin yanındaki bina 64'LER DERGİSİdir.

CEVAP 3: OK.

CEVAP 4: Maalesef bizdekide aynen ....

CEVAP 5: CRIME TIME tek disket. Bizden sağlamını temin etmen mümkün.

CEVAP 6: IMPLOSION açıklamasının başına aynen bu sefer gönderdiğin APACHE STRIKE açıklamasının başına gelenler geldi. Yazıların çok kısa olduğundan yayınlanması mümkün değil.

CEVAP 7: Yine dergi veya Beşiktaş Bilgisayar yoluyla.

MEKTUP 2: TRAPPED UNDER AMIGA

SORU 1: Bana bir kaç tane FRP ve Strateji oyunu önerirmisiniz ? (Amiga olsun)

SORU 2: Bir tane Adventure yazdım (text Adventure) oynaman için göndermnemi istermisin ?

SORU 3: Amigada adventure yapma oyunu var mı, Sizden temin edebilirmiyim ?

SORU 4: En büyük METAL !!!!

SORU 5: Commodorda kasettekileri diskete çeken bir program var mı?

SORU 6: Amiga alıyorum. Amigada ses digitizer var mı ?

SORU 7: Sculbt Animate 4D, Amiga 500de çıkar mı ?

SORU 8: Intro nedir ? Intro nasıl yapılır ?

SORU 9: Castle of Ten Ord'da adamlara yardım ettim fakat daha sonra Master Tape isteniyor, elinizde var mı?

UMUT THE FRPer

CEVAP 1: Centurion, UMS, Curse of the Azure Bonds

CEVAP 2: Olabilir, hatta merak bile ettim.
CEVAP 3: Sanırsam var, temin etmen mümkün.
CEVAP 4: I like REGGAE
CEVAP 5: Var. En iyisi Tape to Tape V1.0. Herhangi bir kartuşta işini görür.
CEVAP 6: Var. İster STEREO ister MONO
CEVAP 7: Amigayla fazla ilgilenmesemde zannedersem çıktı.
CEVAP 8: Intro bizim piyasada Swapper gruplarının reklamlarına denir. En mükemmel yolu iyi makine dili bilmekten geçer O da olmazsa bir intro maker kısıtlıda olsa işini görür.
CEVAP 9: Maalesef yok. Orjinal olarak istemen en iyisi.

MEKTUP 3: METAL MAN & MS SARIKAFA

SORU 1: Similasyonlara ilgi duymama rağmen bir türlü oynayamıyorum. Bunlar hakkında bana oynayabilmem için kısa ve öz bilgi verebilirmisin ?
SORU 2: Beni bir saatten fazla ekran başında tutabilecek herhangi bir türde beş oyun söylermisin ?
SORU 3: Şu Fighter Bomber insanı çıldırtır. Yahu ben bu uçağı yerden nasıl kaldıracağım ?
SORU 4: Monaco Grand Prix oyunu kasette var mı ? Varsa ödemeli olarak gönderebilirmisiniz ?
SORU 5:Masters of the Universe, Kayleth, Demigod ve Gold & Glory oyunlarından sence hangisi en güzel, bana ödemeli olarak gönderebilirmisin ?
SORU 6: MYTH oyununda bir türlü ilerleyemiyorum, neden acaba ?
SORU 7: Sence en iyi Football oyunu hangisi ?

FUAT ŞİŞMAN İzmit / KOCA[illegible]

CEVAP 1: Bir similasyonla bir shoot em up asla birbirleriyle karşılaştırılmamalıdır Bir çok kişi similasyon oynarken " Düşman hele bir çıksın ne olsa vururum der " Ama DÜŞMAN öyle dayı oğlu gibi ortaya çıkmaz .. Böyle olunca similasyon oyununa başlarken görevlere baksanız iyi olur. Gereken bilgileri yine buradaki açıklamalardan edinebilirsiniz.
CEVAP 2: Valla zevkler renkler tartışılmazmış ama Monaco Grand Prix, Diplomacy, SupreMacy, Continental Circus, Stunt Car Racer benim en sevdiğim oyunlardır.
CEVAP 3: İlk önce rakam tuşlarına basarak motorları çalıştırıpgüç ver. Daha sonra " W " tuşuna basarak tekerlek frenlerini kaldır. " 0 " tuşu ile AfterBurner'ı aç THEN FLY OVER YOUR MIND ... ...
CEVAP 4: Evet kasette bulman mümkün. Bu arada bu ayki Monaco yazımıda oku E Mİ ?
CEVAP 5: Bunların hepsi kasette mevcut fakat ödemeli istekleriniz çoğu zaman karşılıksız oluyor. Yani istemenize rağmen almıyorsunuz ? Böyle olunca ilk önce oyunların parasını göndermeniz yerinde olur. Oyun başına 5000 TL + Kaset + Posta Masrafları .
CEVAP 6: MYTH platform tipi bir oyun. (Daha doğrusu ben öyle görüyorum) Bu da biraz sabır bir parçada kabiliyet ister. Boşboşuna kendini üzme ?????
CEVAP 7: Emly Hughes Internatinal Soccer.
Not: Bencede İYİ grup RUNNING WILD 'dır.

MEKTUP 4: MUDER THE MAD UNTOUCHABLE READER ....

SORU 1: Diskette tam çalışan Maniac Mansion var mı ? Eğer varsa sizden temin edebilirmiyim nasıl ?
SORU 2:38. Sayıda sözü edilen Türkçe oyunların içinde Adventure olanı var mı ? Bunlardan bir yada birkaçını nasıl temin edebilirim ?
SORU 3: Her Adventure'da Save etme imkanı var mıdır ?
SORU 4: Bana keloğlan'dan başka Türkçe bir Adventure önerebilirmisiniz ?
SORU 5: Hires, Lores, Invers ne demektir ?
SORU 6: En büyük Galatasaray ..
SORU 7: Disketten diskete çok hızlı kopya yapan hızlı format ve bunun gibi hızlı işlemler yapan Utility programı var mı ?
SORU 8:Bana stresimi atabileceğim şöyle vurdulu, kırdılı, BOM.. !!! Küt Pat türü bir arcade önerebilirmisin ?
SORU 9: Daha çok Kanal 64 istiyoruz mesela 4 sayfa.
SORU 10: Parametre nedir ne için kullanılır ne işe yarar ?
SORU 11: Bana Save etme imkanı olan, önceden açıklamış olduğunuz, bir Adventure önerebilirmisiniz ?
SORU 12: Bir oyunu kırmak tam anlamıyla nedir ? Bu iş nasıl yapılır neler gerekir ?
SORU 13: Her oyun Trainer hale sokulabilir mi ? Bir oyunu Trainer yapmak için ne gerekir ?

MUDER Yenimahalle / ANKARA

CEVAP 1: Maniac Mansion benim ilgi alanımda olmadığından çalışmadığınıdasenden duydum. Bizde zannedersem bir Maniac Mansion kopyası var. Daha detaylı bilgi için Beşiktaş Bilgisayarla iletişim kur.
CEVAP 2: Hayır İçlerinde Adventure yok. Bu oyunların tümünü de Beşiktaş Bilgisayar vasıtasıyla edinmen mümkün ?
CEVAP 3: Save etme imkanı olmayanına rastlamadım.
CEVAP 4: Galiba ondan başka böyle bir girişimde bulunulmadı.
CEVAP 5: Hires: Yüksek Çözünürlüklü Resim ve Grafik ekranı.. Lores: Düşük çözünürlüklü karakter ekranı. Invers: Ters NARKE (EKRAN)
CEVAP 6: Bence DEĞİLL..
CEVAP 7: Dolphin Dos Sistemin yoksa genelde hepsi eşit hızdadır. Sana klasik DUPLICATOR ' ı tavsiye edeceğim.
CEVAP 8: E - SWAT
CEVAP 9: EVETT ÇOK HAKLISIN...
CEVAP 10: Parametre Bir çeşit etkili koruma yöntemidir. Disketin belli Track ve Sektörlerine konarak programın sürekli orayı

kontrol etmesi sağlanır. Tabıı herhangi bir Backup yada File Copy bu Trackları okuyamadığından program göçer (ÖRNEK: GEOS)
CEVAP 11: Jinxter, Masters of the Universe, Wolfman
CEVAP 12: İlk önce kıracak bir orjinale sahip olman lazım. Ama sağolsunlar Türkiye'de oyunlar kopya yoluyla satıldığından kırma derdi olmuyor. Herhangi bir Backup programı her türlü disketi kopyalıyor. Genel olarak kırma olayı Amatörlerde Kartuş aracılığı, Profesyonellerde adres bulma ve Track tespiti ile olur.
CEVAP 13: Her oyun bir insan tarafından yapıldığından mutlaka Trainer olur. Trainer yapmak için oyunları Action Replay veya Multi Ice VI ile kırman lazım.
NOT: Maniac Mansion ve Myth ile ilgili sorularını İPUCU köşesine yazarsan hem sen yanıt almış olursun, hem ben bu kadar mektup arasında eski dergileri karıştırıp cevap aramam, hemde zavallı Şahin bu vasıtayla mektup almış olur
MEKTUP 5: KOÇ SAFFET
SORU 1: F-18 Interceptor'da gerek uçak gemisine gerekse piste inmek için ne yapmalıyım.
SORU 2: Destroyer'da rotayı belirlediğimiz ekrana geçemiyorum.
SORU 3: C64 için iyi bir Tank similasyonu tavsiye edebilirmisin ?
SAFFET METİNOĞLU Türkiye / DÜNYA
CEVAP 1: Güzel bir soru. Hızını kes, alçal ve rotanı belirt.
CEVAP 2: İyide bana ne.
CEVAP 3: Tank Attack, Tank
MEKTUP 6: MAD CATRIDGE FINAL III
SORU 1: Final III ile Afterflame'li oyunları nasıl kırabilirim veya Expansion portu Afterflame'li oyunları doldururken herhangi bir close komutuyla kapatabilirmiyim ?
SORU 2: Fighter Bomber'da hedefi bulup " Mission Target Destroyed " komutu aldık. Piste indik fakat hiç bir şey olmadı.
SORU 3: TIYO: Myth'de Greek Legendsde bütün adamları öldüp, oyuna başlamadan Shift-Lock ve Joystick port II ateşe basarak bölüm atlar.
SORU 4: TIYO: Turrican 2- 2'deki mekanik canavarı öldürmek için canavar size çok yaklaştığında Z+Space'e basarak bir yıldıza dönüşün ve yaratığın arkasına geçin fakat kazıklara dikkat edin. (Adama dönüşmek için yukarı itin) Elektrik silahı ile canavarın gözüne uzun bir süre ateş edin.
SORU 5: Introları oyundan nasıl söküp alabiliriz ve bunlar üzerinde değişiklik yapabilirmiyiz ?
SORU 6: Shadow of the Beast'in Commodore'da kaset versiyonu var mı ?
SORU 7: Oyunların başlangıç adresini nasıl bulabilirim ?
SORU 8: Acaba 39. sayıda açıkladığın Action Replay 6 kartuşu Multi Ice 6'mıdır ?
AHMET & ERHAN BİLGİLİ
CEVAP 1: (Cevapları vermeden önce Tıyolar için teşekkürler) Final III ile Afterflame'li oyunları diğer oyunları kırdığın yöntemle kırman lazım.
Eğer kıramıyorsan başka bir yöntemde zannedersem işe yaramaz.
Oyunları doldurmadan önce Final III'ün menüsünden Final Kill seçeneğini seçerek Kartuşu devre dışı bırakabilirsin.
CEVAP 2: Bütün hedefleri vurduktan sonra piste kalktığın yönün tersinden inmelisin.
CEVAP 5: Introları sökmenin en kolay yolu ya monitörden ASCII karakterlerini takip etmek yada hafızada 9D 01 08 arayıp çıkan adresin bir üstündeki oyunun yüklenme adresine kadar introyu Save et. Değişiklik konusuna gelince kolay olarak yalnızca yazıları değiştirebilmen mümkün. Logoyu ve karakterleri değiştirmen biraz daha karışık.
CEVAP 6: Hayır yok !!
CEVAP 7: Bunu her ay defalarca tekrar etmeme rağmen bir türlü öğrenemediniz. Hafızada 78 A9 veya A9 00 veya 14 03 ara. Bulduğun adreslerin yukarlarına bak ve kontrol et.
CEVAP 8: Benim açıkladığım Action Replay orjinaldi. Daha sonradan Multi Ice 6'nında aynı işi gördüğü söylendi.
MEKTUP 7: AYIN MEKTUBU !!!!!
" Fly Our Flag. We Teach Them Fear / Capture Them The End is Near / Firing Guns They Shall Burn / Surrender Of Fight There's No Return / UNDER JOLLY ROGER " FROM BÜLENT BOLAT Bahçelievler / PORT ROYAL
CEVAP :Valla dostum sorduğun iki soruyada cevap veremeyeceğim çünkü oyunların ikisinide oynamadım. Diğer poster,şarkı sözü ve albümler için iletişim devam etsin OK ?
Evet mektuplar bu kadar. Gördüğünüz gibi Kanal 64 genişlemekte. Sizlerin yakın ilgisi devam ettiği taktirde ileride hakim Amiga sayfaları arasında daha çok Commodore 64 göreceksiniz. Bu ay lafı pat diye kesemeyecegim, nedeni ufak bir kaç açıklama. Birincisi Mektup 2'nin cevapları arasında gördüğünüz I LIKE REGGEA lafı. Bu lafı yazmamın sebebi Beşiktaş Bilgisayar çalışanlarından Bayram'ın bu sözü yazmadığım taktirde oyun çektirmeyeceğini söylemesi. Valla ben yazdım, sözümde durdum ama şunuda belirtmek isterim hayatımda Reggea dinlemedim bu gidişlede dinlemeyeceğim. Neyse hadi ben tatile gidiyorum. Aman iyi eğlenin çünkü gelecek ay yine deli dolu burada olacağım. Siz ler adresimi biliyorsunuz.

BARIŞ YALÇINKAYA
KANAL 64
MAŞUKLAR YOKUŞU NO: 2/2
80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL

AMOS

Selamlar... Yeni bir AMOS köşesiyle yine beraberiz. Bu ayki konularımızın başında, geçen ay başladığımız Screen yani ekran komutları geliyor. Hatırlarsanız bir önceki sayımızda SCREEN OPEN komutuyla ekran açmayı öğrenmiş bir kaç küçük uygulama yapmıştık. Şimdi küçük bir ekran açma demosu ile yazı dizimiz devam ediyor Şimdi bu küçük programın açıklaması :

Satır 1 : Rem komutu, açıklama amacıyla verilmiştir...

Satır 2 : (Curs off) komutu ile kürsor'ün işlevi durdurulur. (Cls 13) komutu ekranı 13 numaralı renkle siler. (Paper 13) komutu ise ekran background rengini 13. renk yapar...

Satır 3 : (Centre "") komutu ekranın tam ortasına belirtilen textı yazdırır.

Satır 4 :Bu satırda 7 dongulük bir for next döngüsu işleme konulur.

Satır 5 : Bu satırda ise 320*20 boyutlarında 16 renkli yani 4 b.t-planeli lo-res bir ekran açılır. Bu komutun ilk parametresi olarak verilen A, ekranın numarasıdır

Satır 6 ve 7: Bu satırlarda ekran A+5 değeri ile silinir ve background rengi A+5 numaralı renk yapılır.

Satır 8 : Bu satırda açılan ekranın içine A değeri ile bağıntılı olarak ekranın numarası yazılır.

Satır 9 : Açılan ekranın televizyon ekranında gösterilmesi sağlanır.

Satır 10: Bu satırdakı next komutu for-next döngüsünün bir diliminin burada sona ereceğini belirtir.

Satır 11: Son satırda ise program bitirilerek direct moda geri dönüş sağlanır.

Şimdi komutların devamı...

SCREEN CLOSE KOMUTU :

Bu komut, açılmış bir ekranın kapatılması için kullanılır Kullanımı çok kolaydır

Kullanımı : SCREEN CLOSE n

Burada n ekran numarasıdır

Örnek SCREEN CLOSE 6 :Altı numaralı ekran kapatılır.

AUTO VIEW ON/OFF KOMUTU :

Normalde Screen Open komutuyla açtığınız ekranlar, otomotik olarak gösterilirler. Fakat bu, bazı ekran düzenleme aşamalarında yapıldığında göze hoş gelmeyebilir. Örneğin bir yazının yazılması bir resmin gösterilmesi yavaş gerçekleşebilir. Bunu önlemek otomatik gösterim sisteminin kapatılması ile mümkün olabilir. Bunuda Auto view on/off komutuyla gerçekleştirebiliriz.

Örnek : AUTO VIEW OFF yada ON

DEFAULT KOMUTU :

Default komutu, extradan açılan tüm ekranları kapar ve görüntüyü orijinal haline döndürür.

Örnek : DEFAULT

VIEW KOMUTU :

Eğer Auto Wiew Off komutu ile otomatik gösterimi kapattıysanız, ekranı açıp içinde istediğiniz değişiklikleri yaptıktan sonra onu göstermek için bir komuta ihtiyacınız olacak. Bu komutta VIEW komutu...

Örnek : VIEW

EKRAN YÜKLEME YADA SAVE ETME :

LOAD IFF KOMUTU :

Bu komut, deluxe paintte yaptığınız resimleri açtığınız bir ekrana yüklemek amacıyla kullanılıyor...

Kullanım : LOAD IFF "Dosya adı",ekran numarası

Eğer resmi o anki ekran üzerine yüklemek istiyorsanız, ekran numarası parametresini atlamalısınız. Eğer ekran numarası verilmişse, ve bu ekran daha önceden açılmışsa içindeki herşey silinecek ve resim yüklenecektir. Eğer o numaralı bir ekran yoksa, resmin boyutlarında ve renk sayısı eşit olan bir ekran otomatik olarak açılacaktır.

Örnek : LOAD IFF "Elephant.pic",5

SAVE IFF KOMUTU :

Bu komutla o an aktif olan ekranda bulunan resim yada herhangi bir görüntüyü daha sonra kullanmak için diske kaydedebilirsiniz. Bu komutun iki parametresi vardır birincisi, dosya adı ikinciside compression yani sıkıştırma. İkinci parametre 0 olarak verilirse resim sıkıştırılmaz, eğer 1 olarak verilirse sıkıştırılarak kaydedilir. Fakat bu komutun tek kötülüğü, Dual Playfield yada Double Buffer ekranların kaydedilememesidir.

Örnek : SAVE IFF "resim",0

BİR EKRANI HAREKET ETTİRMEK :

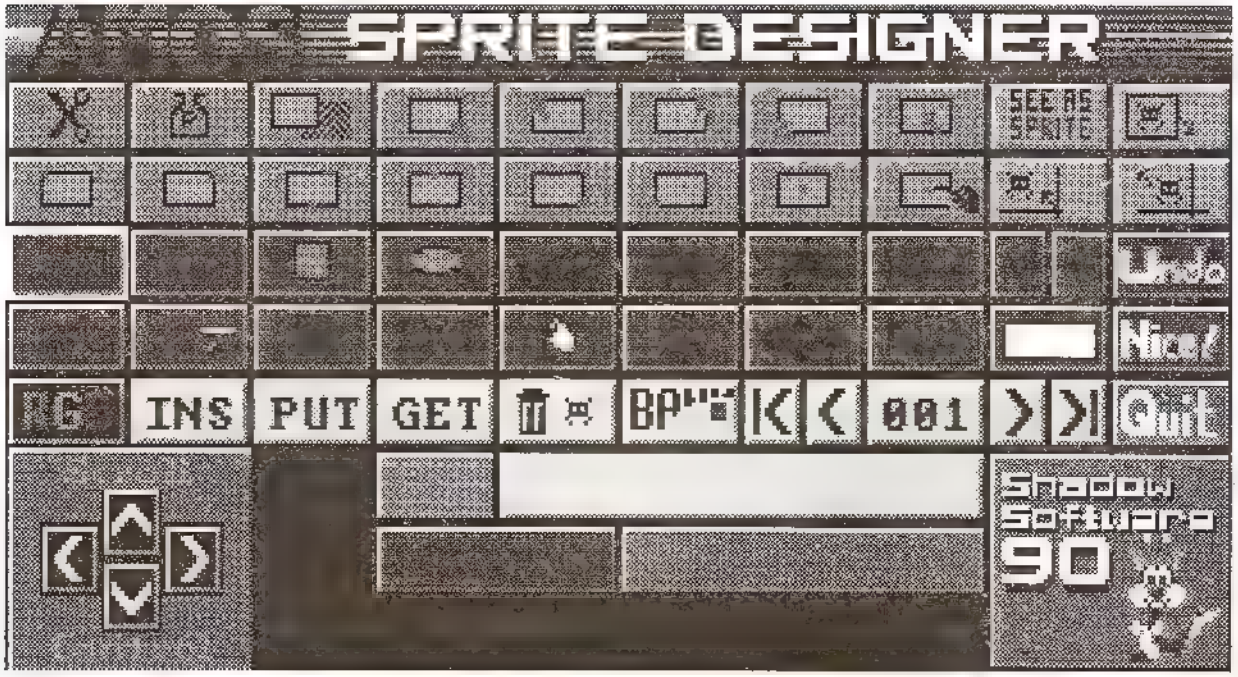
SCREEN DISPLAY KOMUTU :

Bir ekranı SCREEN OPEN komutuyla açtıktan sonra o ekranı SCREEN DISPLAY komutuyla göstermelisiniz. Amiga, birçok bilgisayardan farklı

sayfa 22

olarak, bir resmi televizyon ekranının her yerinde gösterebilir. Örneğin Spectrum. Bu bilgisayarda sadece 256*176'lık ekranı televizyon ekranının tam ortasında duran bir kare içinde gösterebiliyordu, Commodore'da öyle. Fakat son yıllarda geliştirilen programlama teknikleri, bu sorunu bir ölçüde çözdü. Biz konumuza dönelim. Açtığımız ekranın televizyon ekranının her tarafında gösterilebilmesi, sevimli efektler yaratmak açısından bize çok yardımcı olabilir. Örneğin, zıplayan bir resim hoş olabilir. Bu gibi efectleri yaratmak screen display komutuyla çok kolay. Fakat arka arkaya açılmış iki ekran arasında copper chip'i tarafından yaratılmış bir ölü bölge vardır. Bu bölgeyi etkileyemezsiniz ve bu bölgeyle etkileşim imkansızdır.
Örnek : SCREEN DISPLAY 0,100,50,,
Örnekte 0 numaralı ekran x olarak 100, y olarakta 50'ye yerleştirilir. Eğer bu yerleştirme işlemi bir döngü içerisinde x ve y değerleri değiştirilerek yapılırsa, ekranımızın tv ekranı üzerinde dolaşması sağlanabilir.
SCREEN OFFSET KOMUTU: Kick-off oyunundaki gibi, tv ekranından çok çok büyük bir resmin örneğin bir futbol sahasının istediğiniz bölümünü tv ekranında gösterme şansına sahipsiniz. Bu AMOS'ta çok kolay. Tek bir komut vermeniz yetiyor. Bu komutta Screen Offset komutu. Bu komut Assemblerda bir dizi işlem sonucu meydana getirilebilen bir sonucu, tek harekette gerçekleştirebiliyor.
Kullanımı : SCREEN OFFSET n,x,y
Buradaki n, ekran numarasını x ve y parametreleri ise ekranın sol üst köşesinin pozisyonunu belirtiyor.
Ornek : SCREEN OFFSET 3,500,600
Ornekte 3 numaralı ekranın 500,600 pozisyonlarından başlayarak gösterileceği belirtiliyor.
Bu komutta x ve y değerlerine negatif değerler verilecek olursa, gösterilne ekran dışında, amiganın hafızasını görebilirsiniz. Eğer x ve y değerlerine ekrandan büyük değerler verirseniz de aynı sonuçla karşılaşırsınız.
SCREEN CLONE KOMUTU : Bu komutla, daha önceden açılmış bir ekranın kopyasını yaratabilirsiniz. Bu kopya, her zaman aslıyla aynı pozisyonda yer alır. Böylece sanki tek bir ekran varmış gibi görünür. Tabii ki bunu Screen Display yada Screen Offset komutlarıyla önleyebilir, iki ekranı da ayrı yerlerde gösterebilir, ve iki ekranında farklı yerlerini gösterebilirsiniz. Fakat yarattığınız bu kopyaya herhangi bir screen komutuyla ulaşamazsınız. Amos bu kopyayı yeni bir ekran olarak göz önüne almaz. Bu kopya sadece, hafızada bulunan bir resimdir. Bu komutun gözönüne alınması gereken büyük bir kötülüğü vardır, bu da komutun çok yavaş olması. Bir kaç kopyalama işlemi programınızı çok kötü bir biçimde yavaşlatabilir.
Kullanım : SCREEN CLONE n
Burada ki n kopyası alınacak ekranın numarasıdır.
Örnek : SCREEN CLONE 6 ;
Altı numaralı ekranın bir kopyasını çıkarır.
AMOS'un bu ayki bölümüde böylece bitiyor.
Siz yinede bir derdiniz olursa, bana yazmaktan çekinmeyin...

BURAK ÖZIŞIK



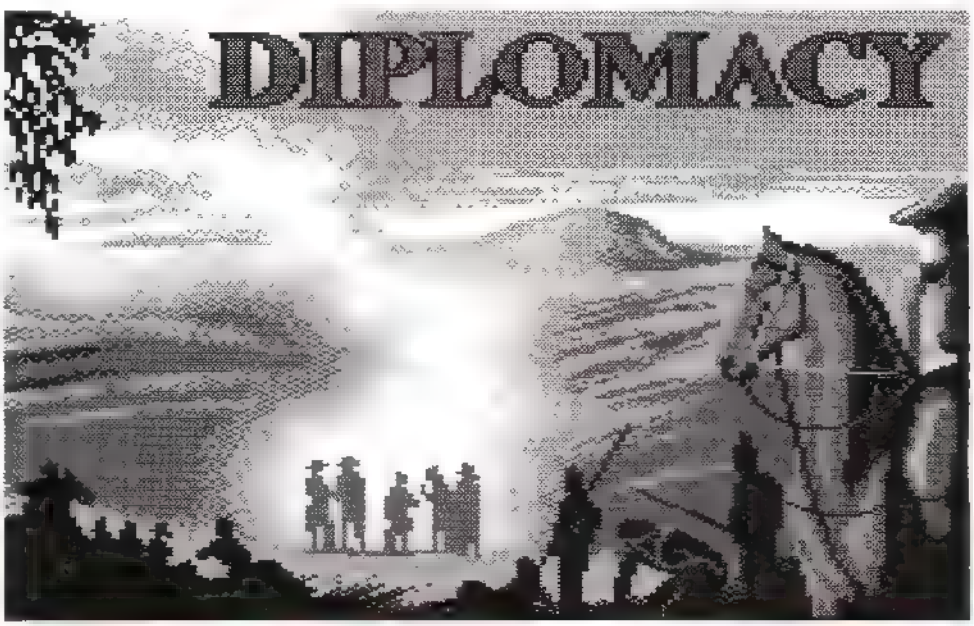
DIPLOMACY

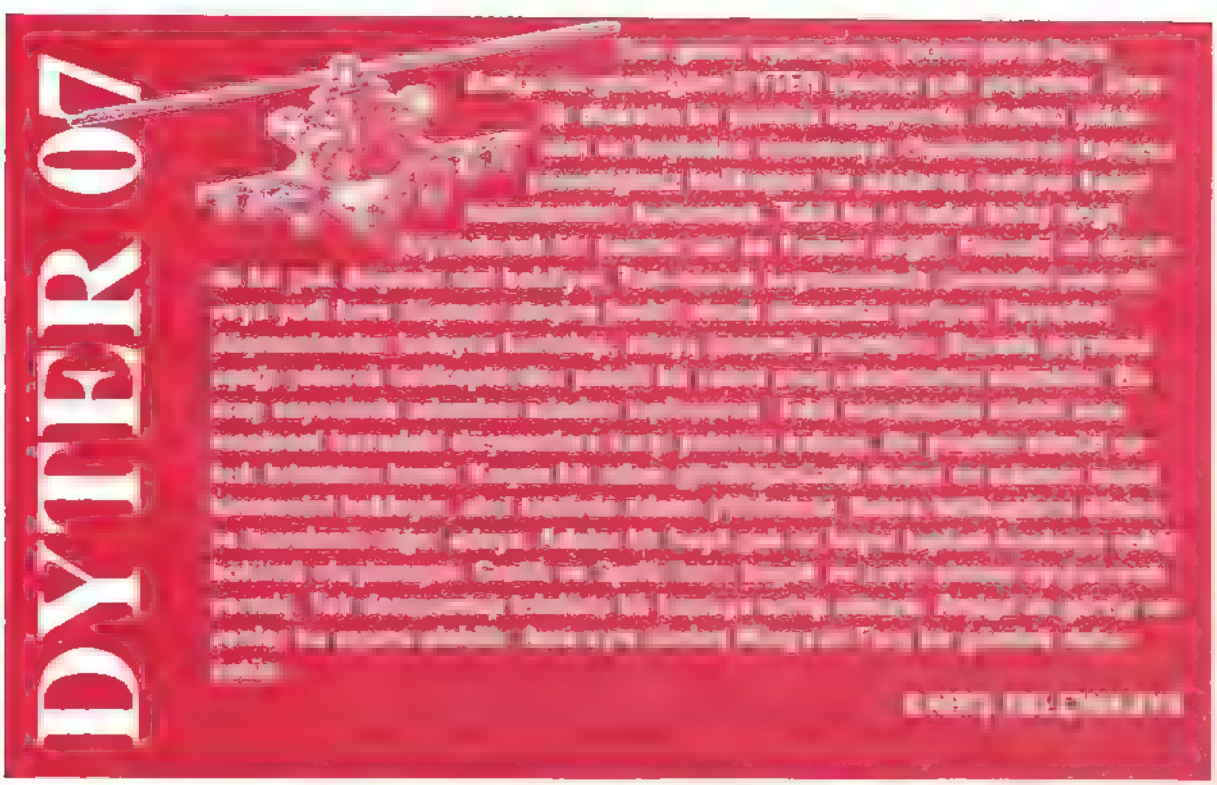
Birinci Dunya Savaşı gündeme gelmiş. Yıl 1914. Devletler artık birbirine güvenemıyor. Ve sizde bu cümbuşün içinde kendi çıkarlarınız dogrultusunda ılerlemek zorun dasınız. Akıllı ve hesaplı her hareketiniz size yeni topraklar kazandırır, müttefik güçlerle başarılara ulaştırır.
Oyunumuz yedi kişiye kadar oynanabilen çok zevklı bir strateji oyunu. Oyun eski bir oyunu yüklemek isteyip, istemediğinizi sormakla başlıyor. Eğer yeni bir oyuna başlıyacaksanız "No" diye cevap verin. Daha sonra oyunu kaç kişi oynayacağınızı belirtin. Hangi oyuncuları sizin, hangi oyuncuları bilgisayarın yöneticeğini girin. Eğer iki kişi oynayacaksanız, adam başı üç ülke düşer, geriye kalan bir ülke ise oyun süresince başarı gösteren tarafa geçer. Ülkeler şunlardır; İngiltere, Fransa, Rusya, İtalya, Avusturya-Macaristan, Almanya, Türkiye (Osmanlı).
Gruplar belli olduktan sonra ekrana ana menü geliyor. Bu ekranda üstte liderlerin masa başında bır grafiği, altta ise seçenekler var. Seçenekleri joystick ile hareketlendirdiğimiz bir kılıç vasıtasıyla seçiyoruz. Şımdı seçenekler:
View Map: Durum hantasıdır. Burada ekrana gelen harita üç kısıma ayrılır;
A) Standart Map: Doğal sınırları gösteren harita
B) Troop Map: Orduların nerelerde ikamet ettiğini gösteren harita.
C) Ownership Map: Sahip olunan toprakları gösteren harita.
Exit ile ana menüye dönülüyor.
View Last Moves: En son durumu, en son yapılan hareketleri gösterir. Ülke ülke ayrılmıştır. Joystickı sağa çekerek altta bulunan "Continve" yazısı "Exit" yapılarak bu bölümden çıkılır.
Military Sıtvation: Askeri Durum; Bütun ülkelerin ordu ve donanmalarının nerelerde oldugunu bu seçenekten öğrenebilirsiniz.
Politic Sitvation: Politık Durum; Bütün ülkelerin diğer ülkelerle içinde bulunduğu ilişkıleri, anlaşmaları, paktları buradan izleyebilirsiniz.
Conduct Talks: Görüşme ve Zıyaretler; Burada ilk önce Görüşme yapacak ülkeyi, daha sonra görüşme yapılmak istenen ülkeyı seçiyoruz. Daha sonra ekrana bir takım seçenekler geliyor. Bunlar şoyle sıralanmaktadır:
A) Friendly Greeting: Arkadaşca Karşılama; Karşınızdakini etkilemek için ilk önce onu arkadaşca karşılayın.
B) Abuside Insults: Görüşme sırasında, karşısındakini aşağılama, küfür etme.
C) Threatening Gestures: Korkutucu bir poz takınma.
D) Spread Rumours: Başkası hakkında dedikodu çıkarma.
E) Bequest Militory Aid: Askeri Yardım İsteme; Burada dikkat edilmesi gereken nokta, yardım istenen ülkeyle iyi geçinilmesi ve gelecek

devamı sayfa 24

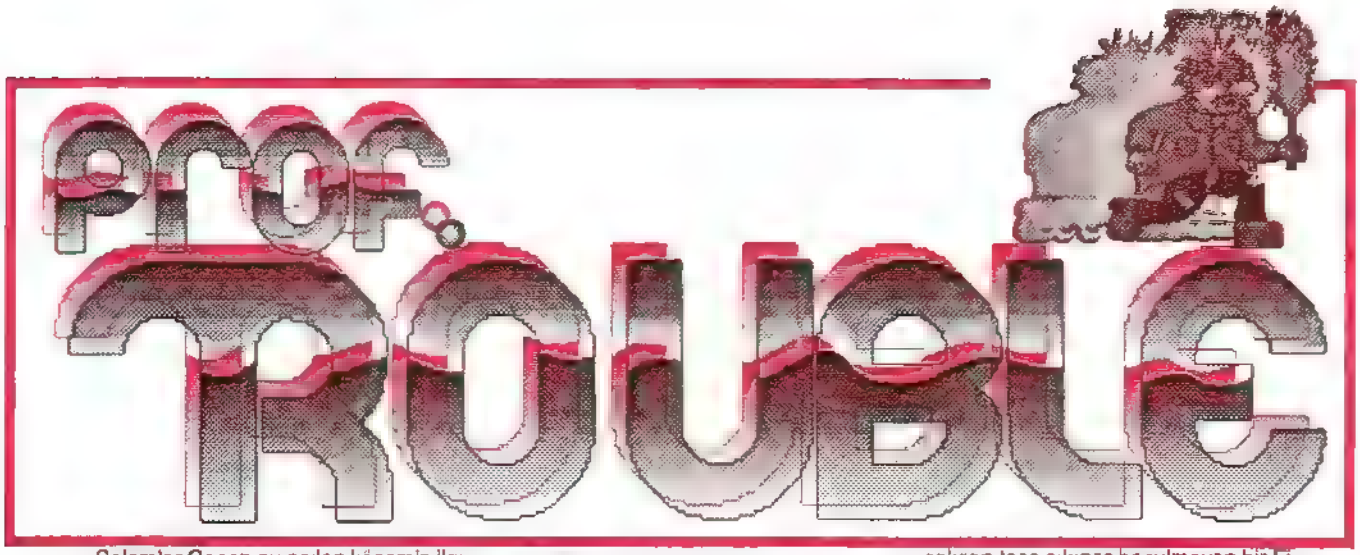
olan yardımın, ordunun ikamet ettiği yere yakın olması.
Issve Treaties: Yapılacak ilişkiler bu seçenekten seçiliyor. İlk önce teklif eden ülke, daha sonra teklif edilen ülke seçiliyor. Burada da bir takım seçenekler var. Bu seçenekler şunlardır:
A) No Change: İçinde bulunan durum değişmesi.
B) Military Aliance: Askeri Müttefik alma teklefi.
C) Non-Agression Pact: Saldırmazlık paktı imzalanmak istenmesi.
D) No Treaty: Herhangi bir anlaşmada bulunulması.
E) Official Protest: Politik protesto çekme.
F) Declaration Of War: Savaş durumuna geçilmesi.
Issve Orders: Oyunun yönetildiği en önemli seçenek. Burada ilk önce oynacak ülke seçiliyor. Sonra ekrana orduların bulunduğu yerlerin listesi geliyor. Buradan haritaya bakarak yerleri tespit edin. Sonra orduları ilertmek istediğiniz yerleri bir kenara not edin. Daha sonra aynı menüden "Move" seçeneği ile ordularınızı ilerletin.
Oyunda burda kayıt ve yükleme için bir menü var. Burada kayıtlarınızı hem tybe, hem diske yapabilirsiniz.
Oyundaki seçenekler bu kadar. Başarılı bir oyun çıkarmak istiyorsanız, tek bir ülkeye savaş açın, söylentilere kulak vermeyin.
Asker kurma hakkınızı, ordu olarak kullanın (Army). Zira donanma fazla işinizi görmüyor (Fleet).
Eğer başarılı olursanız (başarısız olunca da) sürpriz bir grafik sizi bekliyor.
Diplomacy Commodoreda strateJiye başlayacaklar için birebir oyun. Oldukça zevkli ve sürükleyici üstelik hem kasette, hem de diskette. Daha ne söyleyeyim, mükemmel.

BARIŞ YALÇINKAYA





64'ler sayfa 25



Selamlar.Geçen ay açılan köşemiz ilgi görmeye başladı.Yakında sayfa sayımızın artması gündemde siz mektup yazmaya devam edin yeter. Mektuplarınızda lütfen fazla söz etmeden sorularınızı sorunuz.Şimdi sorular ve sorunlar.

Mektup #1

MALADROIT

Ben 64'ten AMIGA'ya terfi edeceğim.Şu sorularımı yanıtlarsanız sevinirim.

1-Commodore BASIC'de kullanılan komutlar AMIGABASIC'de kullanılabilir mi ?

2-Commodore oyunları AMIGA'ya uyarlanabilir mi ?

3-AMIGA'daki birkaç güzel futbol oyununu tavsiye edebilir misin ?

4-AMIGA'da kullanılan bir kopyalama kartuşu var mı ?

5-AMIGA'da bir buz hokeyi oyunu ?

6-AMIGA'da bir kaç savaş oyunu ?

Boran Karabağlı

Cevaplar

1-Commodore BASIC AMIGABASIC ile doğal olarak paralellik gösteriyor.AMIGA'da daha fazla komut kullanılabiliyor,daha kolay grafik hazırlanıyor ve daha hızlı çalışılıyor.

2-Şu günlerde AMIGA oyunları Commodore'a uyarlanıyor ama 64 Emulator adlı programla Commodore programlarını AMIGA'da çalıştırmak mümkündür.

3-Kick Off Final Whistle,Emylin Hughes International Soccer,World Cup 90.

4-AMIGA'da kopya kartuşuna ihtiyaç duyulmuyor ama ACTION REPLAY ile bazı ekstra fonksiyonlar kazanabilirsiniz.

5-International Ice Hockey

6-Universal military Simulation I ve II,Rings of Medusa,Spirit of Excalibur, Centurion, eskilerden Defender of the Crown ve Joan of Arc.

Mektup #2

PUKE !

Sevgili Prof.Trouble

Bizim yardım ihtiyacımızı görüp bu yeni köşeyi açan sizlere teşekkürler.İşte sorularım.

1-Colonel's Bequest te Lillian'ın cesedi havuzun yanında değil Bakmadığım yer kalmadı.Acil yardım.

2-Police Quest 1'de oyunun sonunda sevgilimle öpüşerek kalıyorum ama The End diye bir yazı görmedim yapmam gereken daha ne var ?

3-KQ3'de büyülere başladığımda büyüyü doğru yazsam da kedi oluyorum nerede hata yaptım ?

4-Future Wars'ın çözümünü hangi sayıda yayınladınız?

Metin Soref

Cevaplar

1-Oyunda daha önceki sahnelerde her şeyi doğru yaptıysan cesedin orada olması gerekiyor.

2 Oyunun sonuna gelmişsin tebrikler.Sierra oraya The End yazmayı unutmuş

3 Bu benim en beğendiğim Adventure'dir.Büyüler için gerekli her malzemeyi topladın mı ? Ayrıca büyülerde kullandığın tas,kaşık,fincan gibi şeyleri de alman gerekiyor.Sonra yazacağın dörtlüğün de doğru olması gerekiyor.Yine olmazsa 33.sayıda yayınlanan oyunun tam çözümünü kullanmayı dene.

Mektup #3

WHAT A RUSH !

Selam Profesör

Önce böyle faydalı bir köşeye yer ayırdığınızın teşekkür ederim.Şimdi sorularım :

1-X Copy Professional'da Nibble Copy ile Dos Copy,Dos Copy ile Dos Copy+ arasındaki farklar nelerdir ?

2-Oyunlarımın başında kullanmak istediğim bir bootintro var.Bu intro disketteki boş yerleri mi kullanır yoksa oyunun bazı yerlerinin bozulmasına mı sebep olur ?

3 Maç sırasında bütün taktikleri çalışan,taca çıkınca bozulmayan bir Final Whistle bulursan bana gönderir misin ?

4-AMIGA'da takımın coach'luğu yapılan bir basketbol oyunu var mı ?

5-Stunt Car Racer'da Computer Link seçeneği ne işe yarıyor ?

6-Ayın ilk 20 oyunu altında bir sayfa açılsa nasıl olur ?

Gökhan Sözüçetin

1-Dos Copy ile Nibble Copy arasındaki fark : Dos Copy disketi track track okur.Nibble Copy ise disketteki dataları bölüm bölüm okur.Dos Copy ile okunan track'lar hata veriyorsa bunları Nibble Copy ile tekrar deneyebilirsin. Dos Copy ile Dos Copy+ arasındaki fark : Dos Copy +'ın farkı yazarken diskette hata olursa bunları düzeltmeye çalışmasıdır

2-Bu konuda yardımcı olabilmek için intronu boot'a hangi programla atığını bilmem gerekiyor.

3 Yeaahhhh!Ama pek çok okurumuz benden bu tip şeyleri göndermemi bekliyor.Eğer diskette program isityorsanız bir zarfa bir boş disket + 1500 TL tutarında posta pulu koyun.(Yanlış anlamayın posta masrafı için).Final Whistle'ın tek disket versiyonu hem de sağlamı geldi.(Thanx to SmartMan of ExoticMen) Sadece oyun değil her tür utility,demo için de yukarıdaki taktiği kullanabilirsiniz.

4 Benim bildiğim böyle bir oyun yok,sorry.

5-Modem ile oyun oynamaya imkan tanıyor.

6-Bu konuda çalışmalarımız sürüyor. Yer yokluğu nedeniyle diğer mektuplar gelecek aya devretti.Mektup yazmaya devam edin.

Adresimiz :

PK 56
ACIBADEM
ISTANBUL

Hoşçakalın.

Devamı sayfa 26

Commodore64

SUPER MONACO GRAND PRIX

Bu yaz sıcaklarında hemen hemen herkes oynanacak kadar daha doğrusu süper heyecan verip zaten max olan hava sıcaklığını üç kat daha arttıracak bir oyun bulmakta güçlük çeker. Bir oyun alırsınız, yüklersiniz bir de bakarsınızki en az üç seçenekli bir Trainer menüsü. Daha sonra oyun sizi en fazla yarım saat ekrana bağlar. Tabii sizde zamanamı yoksa harcadığınız paraya mı yanarsınız ayrı!. İşte sizi ekran başına saatlerce hatta günlerce bağlayacak bir oyun. MONACO GRAND PRIX.... Oyunumuz Formula 1 araba yarışlarından konu edinmiş. Saatte 350 KM'ye varan (Oyunda max. 199 KM) bu yol canavarları her yıl hemen hemen bütün Avrupa ülkelerinde binlerce kişi tarafından ilgiyle izlenmekte. Böyle olunca sizede başarılı bir yarış çıkarmak düşer. Oyunu anlatmaya başlamadan önce oyunda başarılı olmak için birkaç Altın(!) Kural belirteyim.
KURAL 1: Joystickinizin mümkün olduğu kadar küçük ve ele oturur olmasına özen gösterin. Eğer büyükce bir joysticke sahipseniz vantuzlarını mutlaka sağlam bir yere yapıştırın. KURAL 2: Monitor veya televizyonunuzdan max. uzaklaşın. KURAL 3 Oyunda bir an bile dikkatinizi dağıtmayın KURAL 4: Odanızı dikkatinizi dağıtacak kişi veya eşyalardan arındırın.(Abla, Ağabey, Anne, Baba, Küçük Kardeş, Temizlikçi

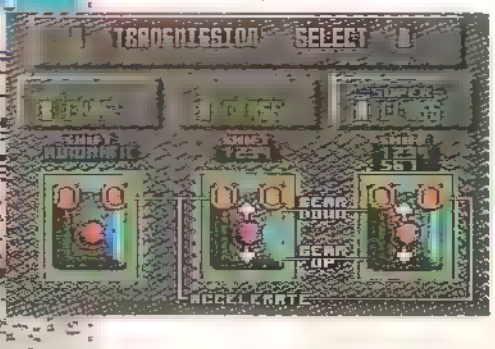
İlk olarak yarışın anlamı (bence seyirciler için) hatunlar ekranımızda boy gösterecekler. Daha sonra katagorileri belirtiyoruz. Burada ekrana joystick ile seçebileceğimiz üç menü geliyor. Birincisi otomatik vitesi, ikincisi normal dört vitesi,üçüncüsü ise profesyonel yedi vitesi temsil ediyor. Tabii zorluk derecelerinde farklı. Ama en akıllıcası profesyonel vites seçmek. Böylelikle rahatlıkla maximum hıza çıkabilir, rakiplerinizi rahatlıkla geçebilirsiniz. Diyeceksiniz bu kadar kolaysa neden profesyonel ?? Neden yedi vitesi yükseltmek ve alçaltmak hiç kolay değil. Oyun boyunca yarışırken daima joystick ilerde tutmanız zorundasınız. Takı önde gazın yerini bulamamış bir yarışçıya bindirene kadar. Arabalar çarpma anında feci sürat kaybediyorlar. Tabi sizde yeniden hızlanana kadar vız vız yanınızdan diğer lavuklar geçiyor ve BAM ..... GAME OVER

Yukarıdaki sınır bozucu duruma yakalanmamak için yapmanız gereken virajları daima ufuk çizgisini kontrol ederek dönmeniz, karşıda sollayacağınız bir araç gördüğünüzde panığe kapılmadan yavaşlamanızdır. Demesi kolay ama uygulaması gerçekten zor

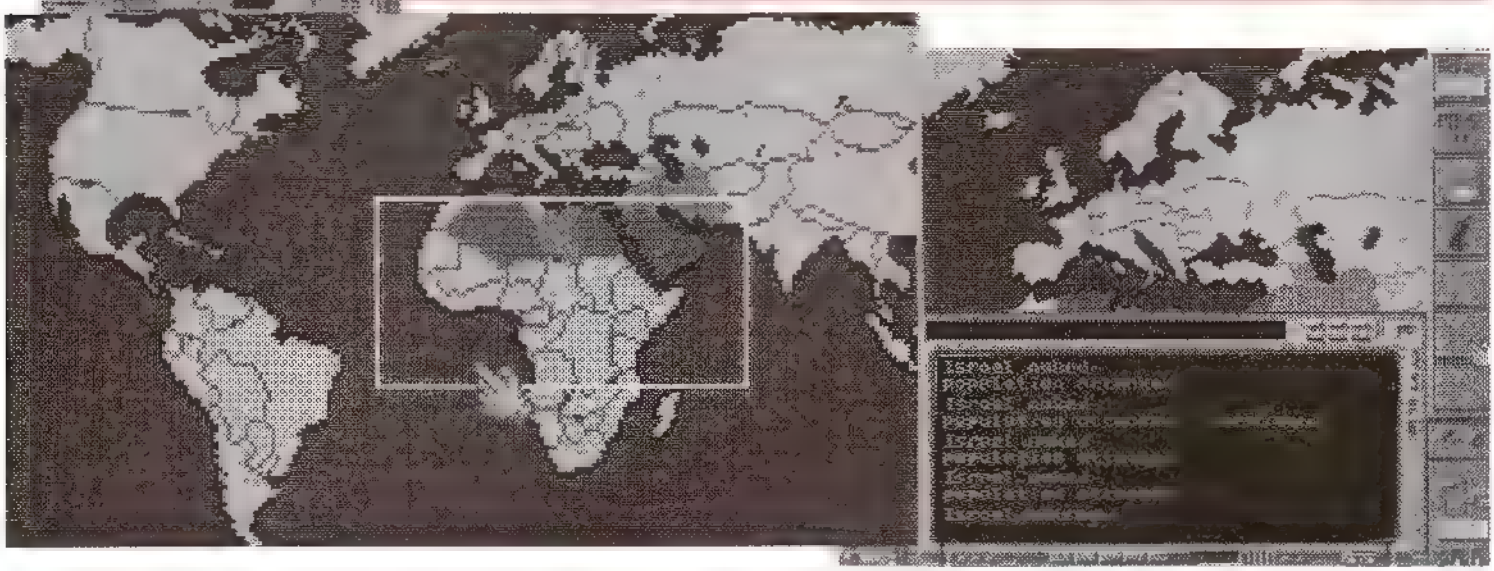
Birazda oyun ve turlardan bahsedeyim. Her bölüm (Bölümler ülke erden oluşuyor) bir hazırlık ve sıralama (Qualify) bölümü ile başlıyor ve dört veya beş turluk ana bölüm ile devam ediyor. Yer yer tüneller köprüler oyunu renklendiriyor. Ben oyunun sonuna gelemedim Gelene bravo !!

Monaco Grand Prix ilk önce Arcade makinalarında sonrada Amigada kendini sevdirdi. Şimdi ise Commodore 64 de üstelik tek parça. İsteyene kasette, isteyene diskette.

BARIŞ YALÇINKAYA



THE FINAL



Wowww ! İşte süper bir strateji oyunu daha Hemde bu sefer kı Impressions firmasından Daha Körfez Krizi' nin etkileri geçmeden nedir bu böyle ! Her bir kimse her bir şey Körfez Krizi' ne bağlıyor tabı oyun üreten firmalar da boş durmayıp bız oyun tüketenler için oyunlarını Körfez Krizi' ne bağlamakta gecikmemişler . Ama ne diyebilinz kı , programcılar bız strateji severleri hıç yanlız bırakmıyor Bize her seferinde daha müthış stratejik simulasyonlar sunuyorlar .

Oyunun en çekıcı yanların bırı dunyadakı tüm devletlerin oyun esnasında aktıf bir rol oynayabılmesı . Bu sekte alışkolmadığınız bır yenılık . Durum böyle olunca , oyun da gerçekçı bır karmaşıklık kazanıyor . Oyunun dığer bir özellığı ise dıger birçok strateji oyununda olduğu gıbı ıcon driven olması Isterseniz şımdı oyunu açıklamasına geçelım

Oyunu yüklediğimızde karşımıza oldukça sade bir menu çıkıyor . Bu menude oyun üzerınde istediğınız modifikasyonları yapabılırsınız . Omeğın , sol mouse buttonu ile Spying ON' sağ mouse buttonu ile de Spying OFF' yapabılırsınız . Bu seçenek savaş esnasında casusluk yapabılmezı sağlayacaktır . 'Missiles ON' yapmak oyun esnasında ballıstik füzeler kullanabılmenize yarar . 'Diplomacy ON' seçeneğı ile de yıne oyun esnasında tarafsız ülkelerle polıtık ılışkıler kurabılmenizı saglayacaktır . Bunun hemen altındakı seçenekte ise oyunun hangi durumda bıteceğını ayarlayabılırsınız . Bu durumlar duşmanın yenılmesı yada tüm dunyanın ele geçırılmesı olabılır . 'Enemy Speed' seçeneğı Duşmanınızınoyalara karşı gösterdığı reaksıyon hızını ayarlama yarıyor . Daha sonrakı seçenekte ise senaryonuzu saptıya bılıyorsunuz Bu senaryolar sırası ıle : Soğuk Savaş - Batı , Soguk Savaş Doğu , Orta Doğu - Suudi Arabıstan yada Irak , Uzak Doğu - Hındıstan yada Çın , Falkland Savaşı - Ingıltere veya Arjantın ve son olarak Kuzey & Güney Amerika - Kuzey veya Güney Amenka . Bu senaryolardan bırını seçebılmenızın yanı sıra 'Customised Scenario' ıle Dost arınızı ve Duşmanlarınızı kendınız seçıp savaşabılıyorsunuz . Bu seçeneği seçerseniz en fazla on ülke olmak şartıyla senaryonuzu olusturabılırsınız . Yapmanız gereken : bırden ona kadar olan sayılardan bırıne tıklayın , dünya haritası önünüze çıkacak . Haritadan istediğınız ülkeyi seçebılırsınız Practise Missile Defence' de ise balıstik füzelen vurma alıştırması yapabılıyorsunuz Play game seçeneğı ile oyuna başladığınız zaman , sağında ve solunda değışık ıkonlar bulunan bir dünya haritası çıkıyor karşımıza Mouse 'un pointerını haritа üzerınde gezdırdıkçe ışaret ettiğınız bölgenin neresi olduğunu haritanın hemen altında gorebılıyorsunuz . Haritada bir bölgeye clicklediğınız takdırde o bölgeye zoom yapabılırsınız Ayrıca haritа uzerınde yeşıl ile belırtılen ülkeler sizin komutanızda , kırmızılar ise duşman kontrolündedır . Haritanın sağında bulunan ikonlardan

Report - Savaş halinde olan tüm ülkelerin genel durumunu gösterir Bu ikonu seçtiğınız takdırde yenı bır ekrana geçersınız . Bu ekranda

Infantry : Asker sayısı
Tanks . Tank sayısı ,
Missiles : Balıstik füze sayısı
Population : Ulkenin nüfusu .
Energy . Güç santralleri
Minerals . Madenler
Food Food level : Besın Mıktarı

Pause - Oyunu kaldığınız yerde durdurur

Disket ikonu - Oyunu kaldığınız yerde save etmenize yada daha önceden kaydettiğınız oyunu yüklemenize yarar

(i) - Impressions firmasının amblemi aynı zamanda sıze ulaşan raporlara daha detaylı bır bıçımde bakabılmenızı sağlıyor

(!) - Unlem ışareti , yapmaya kalkıştığınız bır şeyı ıptal etmeye yarar .

Haritanın solunda bu unan ıkonlardan

Yön gösteren oklar - Harıta zoom modundayken , haritayı scrolla yarar .

Dünya Haritası - zoom modundan çıkmanızı sağlar

Mantar - Balıstik füzeleri ızleyıp vurabildiğiniz ekrana gırmenizi saglar Dıyelım kı üzennize bir füze atıldığını haber aldınız . O zaman bu seçenek ile füzeleri ızleyebildiğiniz bir ekranın karşısına geçersiniz . üstünüze birden fazla füze fırlatılmış ise 'Track >>' ve 'Track <<' ikonlarının yardımıyla ızlemek istediğiniz füzeyi highlight edersiniz . Sağ alt köşeye bakarsanız füzenin kaç saniye sonra çarpacagını görebilirsiniz . Çarpışmaya onbeş saniye kala size bir sınyal ulaşır ve on saniye kala alarm verılmeye başlar . Çarpışmaya beş saniye kala (OK) ikonuna basarsanız füzeleri bir shoot 'em up daki gibi vurabilirsiniz . Ayrıca ana menuden 'Practice Missile Defence' ile füze vurma alıştırması yapabıldığınız soylememe gerek yok herhalde . Füzeleri vururken so. button sodaki

64'ler sayfa 28

CONFLICT

S.A.M 'den sağ button ise sağdaki S.A.M 'den ateş etmenizi sağlar . Size tavsiyem , gelen füzelen çapraz ateşe alın ve füzelerin biraz alt na nışan alın

Bir de silah çeşitlerini ve miktarlarını gösteren ikonlar var . Eğer mouse nuzun point erini kendi ülkelerinizden birin üzerine getirirseniz , ülkenin o anki asken durumunu buradan öğrenebilirsiniz

Eğer kendinize ait bir ülkenin üzerine click lerseniz sağda bulunan ikonla değişir Bunlar sıras ile

Report - Ülkenin askeri , sanayi ve gıda durumuna bakabil rs n z

Move - Beli bir miktardak kuvvetlerin z hareket ettirmen ze yarar . Bu ikona bastığınız takdirde yine sağda asker ve mekanize birlik anlamı taşıyan iki yeni ikon belir ülkede bulunan birliklerinde göz önünde bulundurarak sol button ile hareket ettireceğiniz birlik sayısını artırabilir , sag button ile azaltabilirsiniz . Bu işlemleri tamamlayınca birliği nereye hareket ettirmek istiyorsanız haritada oraya clickleyin . Eğer hareket uygunsa altta 'OK' yazısı belirecek tir ve buraya cl ckleyin .

Launch - Herhangi bir ülkeye balıstik füze atabilmenizi sağlar . 'Move' gibi kullanılır ancak ülkenin hangi kaynaklarına saldıracağınızı belirlemeniz gerekir . Yeşiller saldırabileceğiniz kaynakları gnler ise hakkında bilginizin olmayan kaynakları , birlikleri belirtir . Gri ile yazılmış merkez ve birlikler hakkında bilgi elde etmek için o ülkeye casus göndermeniz gerekir . Füze ile saldırabileceğ niz alanlar ise :

City . Şehirler
Power Stat ons Enerji santralleri
Mines : Madenler
Agriculture : Tarım alanları .
Troops ' Askeri birlikler
Tank fac ' Tank fabrikaları
M ss le fac Balıstik füze fabrikaları
Launch Sites : Balıstik füze rampalar
Ship Yards : Tersanaler

Fabrika - Silah üretip casus yetiştirebilmenizi sağlar Bu ikon seçildiğ zaman solda ülkenin kullanılabilir kaynakları saşda ise hangi turde silah istediğiniz seçmenize yarayan ikonlar belirir . Ulkenin kaynakları elverdikçe silah ve casus üretebil rs n z . Tabii tahmin eders niz ki bu konuda Amerika ve Rusya ya yarışab lecek başka b r ülke yok

Eğer bir düşman ülkesinin uzerine clicklerseniz , sağda beliren ikonlardan

Report - Ülke hakkında genel bilgi verir

Casusluk - O ülkeye casus gonderebilmenizi saglar ve hangi birlik ve merkezlere gondereceğinizi belirlersiniz

Sarı renkle belirtilmiş olan tarafsız bir ülkeye clickled ğiniz takdirde

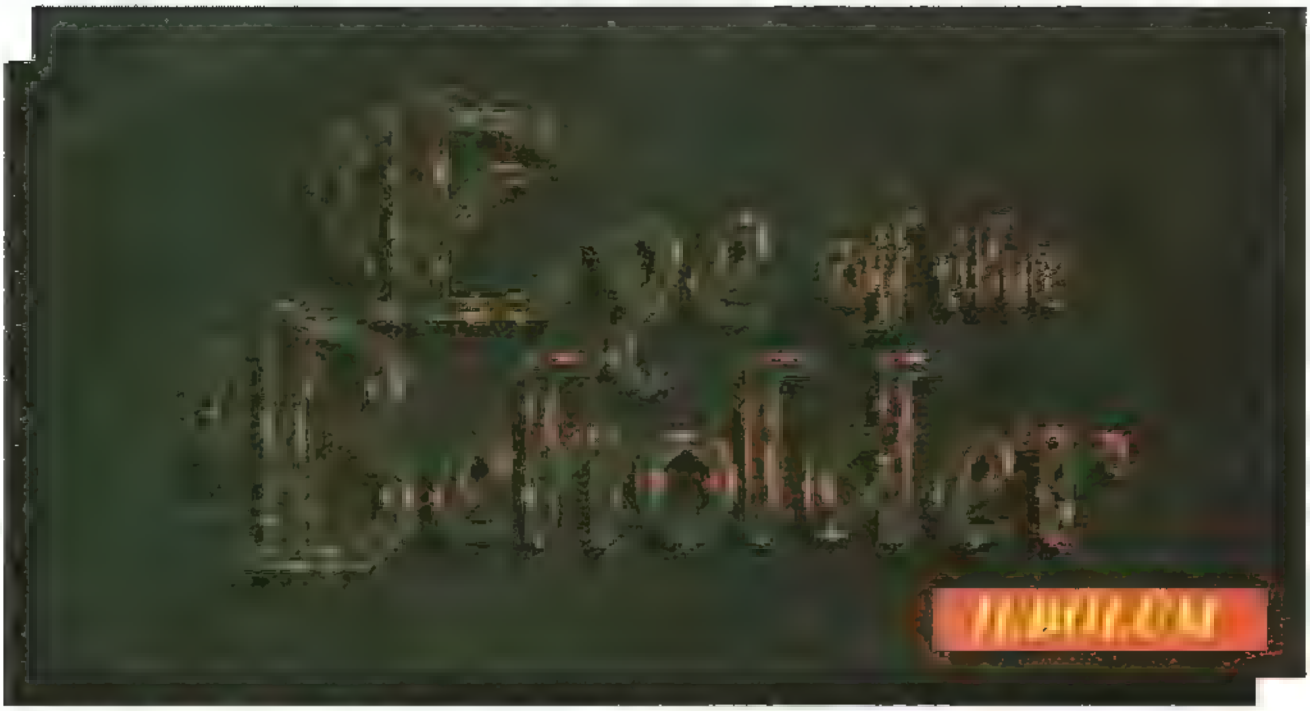
Report ve Casusluğun yanı sıra b rde (D) d plomas belirir . Bu seçeneğ n yardımı ile tarafs z ülke er e diplomatik l şk ler kurabilir , onları kendi tarafınıza cekebilirsiniz .

Şimdi oyunla ilgili birkaç ipucu veriyim

Eğer bunun oyunun heyacanını düşüreceğini düşünenlerniz varsa ne yapalım , onlar bu bölümü atlasın . Ballıstik bir füze atacağınız hedefleri seçerken dikkat edin çunku ulkenin sanayi yapısına verdiğiniz zarar ulkeyi ele geçirdikten sonra pek şinize gelmez Tarım alanlarına yapacağınız sald rı arise ülkeyi çok güçsüz düşürebil r ve a nması çok kolay bir hale getirebilir ancak sız ülkeye girince sizin bir kl erin zde bu açıktan kırılmadan nasıl n faz as y a alır Siz ülkede askeriniz var sanarken büyük bölümunu kaybedebilirsiniz Bir ülkede yaşanan açlığı haritanın alt kesiminde Starvation in . . . country' biçiminde gelen raporlardan anlayabilirsiniz . Füze saldırılarınızdaha çok 'TROOPS' yanı asken birlikler uzerinde yoğunlaştırmalısınız Mümkün olduğu kadar geniş bir casusluk ağı kurun bu sayede duşmanın ne durumda olduğunu ve ne yapmak istediğini da rahat bir biçimde kestirebil rsiniz Bir ülkeye birlik gönderirken o ü kenin bes eyebileceğin as ker sayısından faz asını göndermeyin aksı taktırde askerleriniz açlıktan ölür . Bir ülkeden birliklerinizi çıkartmadan önce yenilerini uretemeye bakın . Tarafsız bir ulkeye girmeden evvel o ülkeyle diplomatik ilişkilerinizi geliştirin . Ülkenin sizin için takındığı tavrı 'REPORT' seçeneğinde 'SYMPATHY' olarak gorebilirsiniz . Eğer sempati miktarı yüksek ise o ülkeye az bir direnişle karşılaşarak ve mümkün olan en az kayıp vererek g reb lirsiniz . Son olarakta deniz kuvvetlerinizi hareket ettirmek için deniz kuvvetlerinizin bulunduğu denizin uzerine gelin , solda , gemi ikonunu altında eger varsa , deniz kuvvetlerinizin gücü belirecek . Gemilen hangi denize hareket ettirmek istiyorsanîz oraya mouseunuzla click leyin sonra da (OK) ikonuna basın

Benden bu kadar . Eminim ki siz usta stratejistler bu oyununu da bir oturuşta bitireceksiniz . Size savaş dolu günlerinizde İ Y İ ŞANSLAR... **G. H. Gürsoy**

Sonu sayfa 29



Merhaba arkadaşlar. Geçen ay başladığımız Eye of the Beholder açıklamamıza bu ay da devam ediyoruz. Hatırlayacağınız gibi geçen ay oyundaki kontrolleri ve ilk bölümün çözümünü vermiştik. Ancak teknik bir hata nedeniyle haritaları basamamıştık. Bu ay haritalarla birlikte oyunun 7. bölüme kadar olan çözümünü veriyoruz. Daha ileriki leveller için de ipuçları vereceğim. Eğer takılırsanız bana mektup yazabilirsiniz. Oyunu tamamlamak için oldukça uğraştığımı da itiraf etmeliyim.

Lafı fazla uzatmadan çözüme geçelim.

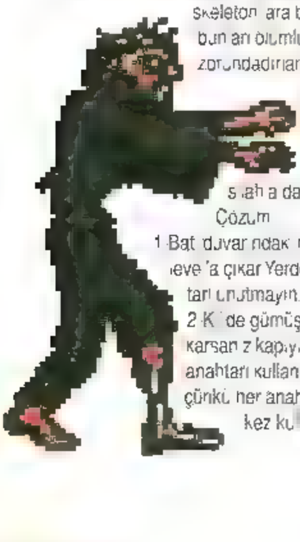
Level 2 - Middle Sewer Level

Bu bölüm de ilk kattan farksız gözüküyor: aynı kırmızı duvarlar ama değişik canavarlar ve değişik bir labirent. Haritaların faydasını burada göreceksiniz.

Bu bölümdeki canavarların özellikleri, zayıf ve güçlü tarafları ise şöyle:

Skeletons: Bu kemik yığınlarının özellikleri undead olmaları ve normalde onları öldüremezsiniz. Yenmenin tek yolu grubunuzda bir cleric bulundurmaktır. Clericler skeleton'ları ölümlü yaparlar. Bu yaratıklar ellerindeki baltalarla tehlikeli olabilirler. Ayrıca kılıç, hançer gibi silahlar bunlara yarı miktarda zarar verir. Sakının.

Zombies: Bu yaratıkların özellikleri de skeletonlara benzer. Clericler bunları ölümlü yapmak zorundadırlar. Bu yaratıkların silahı yoktur, elleriyle zarar vermeye çalışırlar. Her türlü silahla da yok edilebilirler.



Çözüm

1-Batı duvarındaki merdiven birinci level'a çıkar. Yerdeki gümüş anahtarı unutmayın.

2-Kilide gümüş bir anahtar sokarsanız kapıyı açarsınız. Bir anahtarı kullanırken iyi düşünün çünkü her anahtar sadece bir kez kullanılabilir.

3 ve 4-Buralardaki kilitler de gümüş anahtar gerektiriyorlar.

5- 12, 17 ve 34 nolu bölgelerdeki eşyaları aldığınızda batı duvarında bir geçit açılır. Duvardaki yazıda "Only the strong shall pass" kazılıdır.

6-Duvardaki düğmeye basarsanız kapı kısmen açılır. Şimdi kapıyı zorlamalısınız. Herhangi bir kapıyı zorlamak için kapının alt taraflarına sol butonla klikleyin. Kapıyı gruptaki en güçlü karakter otomatik olarak zorlayacaktır. Ancak her kapıyı böyle açamazsınız.

7-Bu kapı zorlanarak açılmalıdır. Dikkat edin, kapının arkasında bir skeleton var. Burada bir iksir şişesi de bulabilirsiniz. Zor durumlarda iksirler işe yarayabilirler.

8-Bu kapıyı açmak için kapıya doğru bir dagger ya da dart fırlatın. Kapı açılacaktır.

9-Duvardaki düğme gizli bir geçit açar.

10-Bu kapı zorlanarak açılmalıdır.

11-Bu kapı zorlanarak açılmalıdır. Burada bir zombi var, dikkat.

12-Duvardaki rafta yiyecek, gümüş anahtar ve güç iksiri var. Hepsini almayı ihmal etmeyin.

13-Duvardaki merdiven 60 nolu bölgeye iner.

14-Duvardaki şalter tuzağı açar/kapar.

15-Kuzey tarafındaki tuzağı geçmek için bir dagger ya da dart fırlatın.

16-Buradaki mekanizma arkanızdaki tuzağı açar/kapatır.

17-Duvardaki rafta yiyecek ve gümüş anahtar var.

18-Bu mekanizma tuzağı açar/kapatır.

19-Bu düğme iki tuzağı açar/kapatır.

20-Burada yiyecek var.

21-Burası emin.

22-Burası emin.

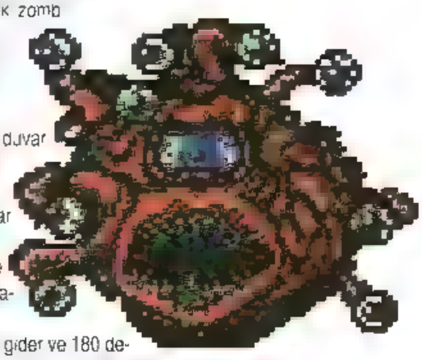
23-Burası emin.

24-Buraya geldiğinizde 90 derece sağa dönersiniz. Pusulanıza dikkat edin.

25-Doğu duvarı (işaretli olan) bir illüzyondan ibarettir ve içinden geçebilirsiniz. Bu işaret hep illüzyon duvarları belirtir.

26-Burada bir Mage scroll of Shield var. Doğu ve güney duvarları illüzyon.

27-Burada iki zombi var. Soldaki duvarda bir dagger yer alıyor.



28-Batıdaki duvar bir illüzyon.

29-Burada bir sapan var.

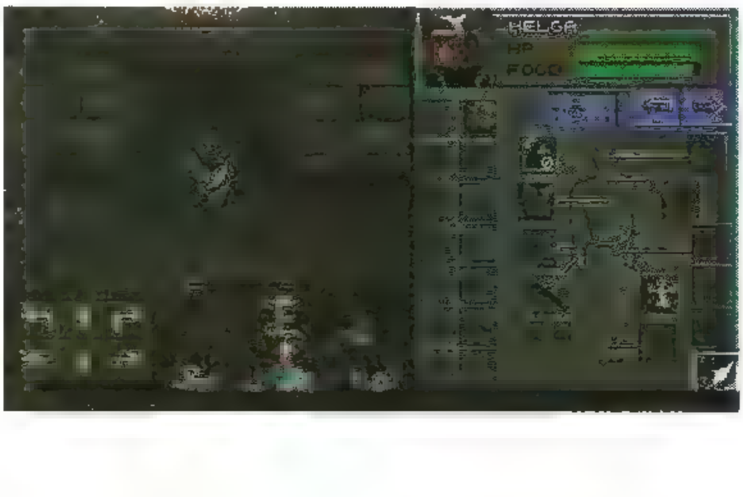
30-Buraya geldiğinizde grup 33 numaralı bölgeye gider ve 180 derece döner. Pusulanıza dikkat edin.

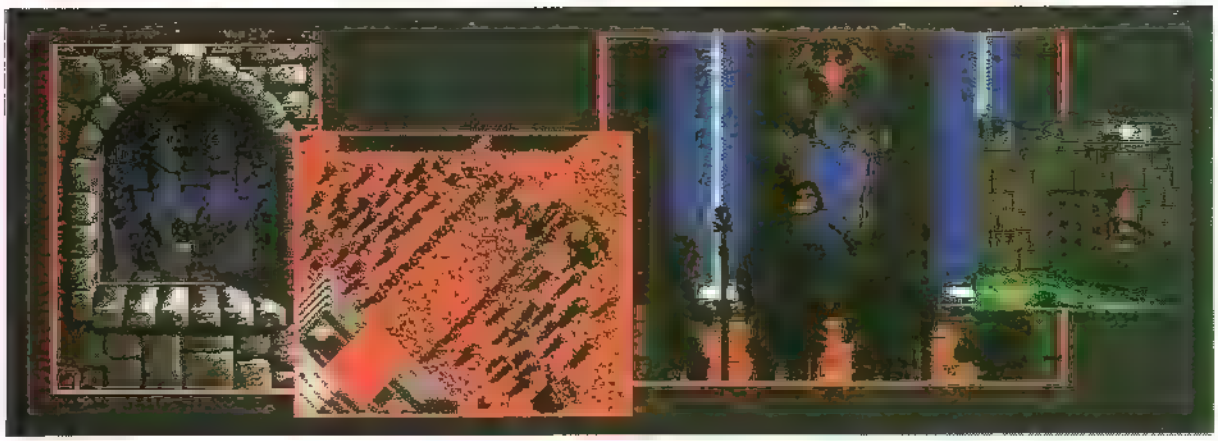
31-Bu bölge grubu 32'ye atar ve 180 derece çevirir.

32-Buraya 31'den ışınlanıyorsunuz. Güneyde bir illüzyon duvar var.

33-Buraya 30'dan geliyorsunuz.

34-Güney duvarındaki rafta yiyecekler ve gümüş

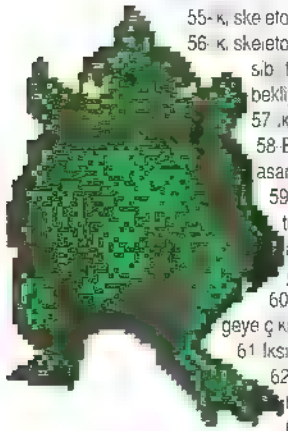




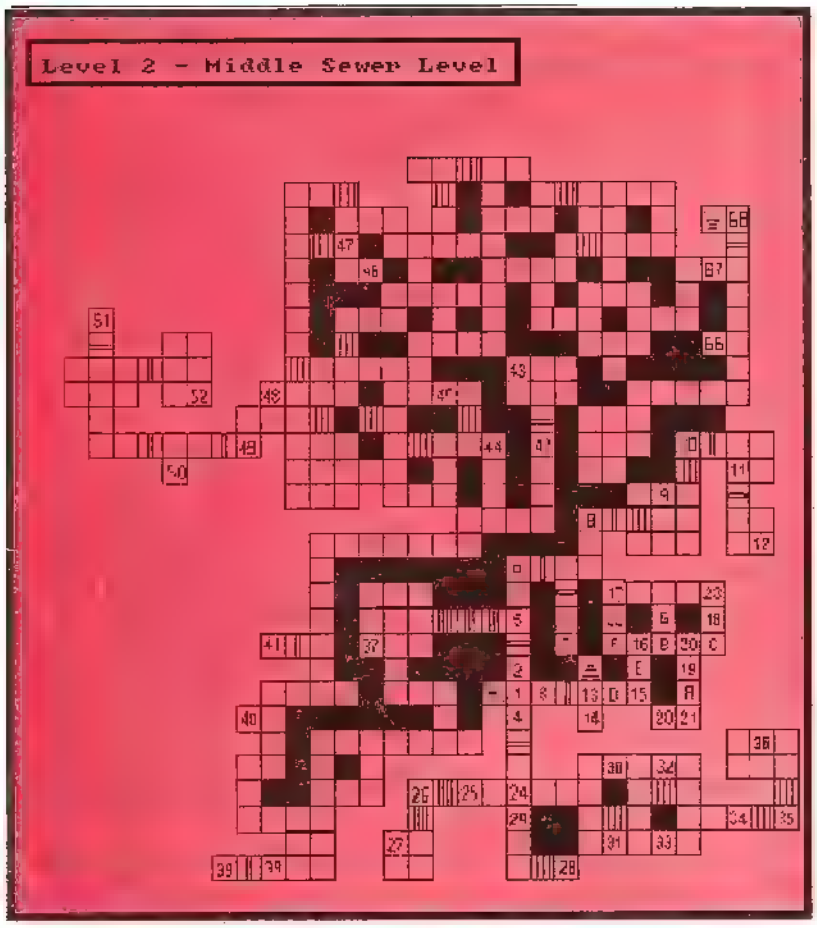
anahtar var
35-Guney ve batı duvarları kuzyon Burada iki ok var
36-Bu odada yiyecekler var
37-Bu odada stone-dagger adlı bir nesne var Bunu muhtemelen maceranızın ilerleyen evrelerinde işinize yarayacaktır.
38-Kapıyı açmak için bir dagger ya da dart atın
39-Burada yiyecekler ve iksir var
40-Burada teleport yapmanıza yarayan bir sistem bulunuyor
41-Bu oda bir asansördür Buraya girip kapıyı kapattıktan sonra duvardaki düğmeye basın Diğer duvardaki yazı sizin nerede olduğunuzu belirtir üç yer var Main Level (ana oyun) Correction facility ve Death section
42-Kapı gümüş bir anahtarla açılıyor
43-Burada botlar ve yiyecekler var
44-Burada zombiler çok sayıda devriye geziyorlar sakının ve clerc'in sihir hazırlıklı olun
45-Burada da zombiler var
46-Yiyecekler
47 ve 48 zombi devriyesi
49-Bu kapı zorlanarak açılabilir
50-Mekanizmaya bir ağırlık koyun ve kapıyı açın
51-Burada duvarda bir düğme var ona basmayın Şalter ise kapıyı açar.Dikkat dört skeleton sizi bekliyor
52-Burada iki zombi ve bir iksir yer alıyor
53-İki skeleton
54-İki skeleton ve bir yay
55-İki skeleton
56-İki skeleton ve mage scroll of invisibility bu odada sizi bekliyorlar
57-İki skeleton
58-Buraya geldiğiniz asansör
59-Batı duvarındaki gizli tuğla güney duvarını açar ve iki skeleton ortaya çıkar
60-Merdiven 13 no'lu boşluğa çıkar
61-İksir
62-Altın anahtar
63-Kapıyı zorlayın ve üç zombiyle karşılaşın
64-Taş
65-Asansör
66-Buradaki teleporter sizi 40'a atar
67-Kırmızı altın anahtarla açılır.
68-Bu merdiven Level 3'e iner

A G Tuzaklar
Level 3 Lower Sewer Level
Genel olarak duvarlar genel tarihi canavarlar Bu bölümden itibaren yavaş yavaş zorlanacaksınız Hemen canavarlarını zorlanıyorum

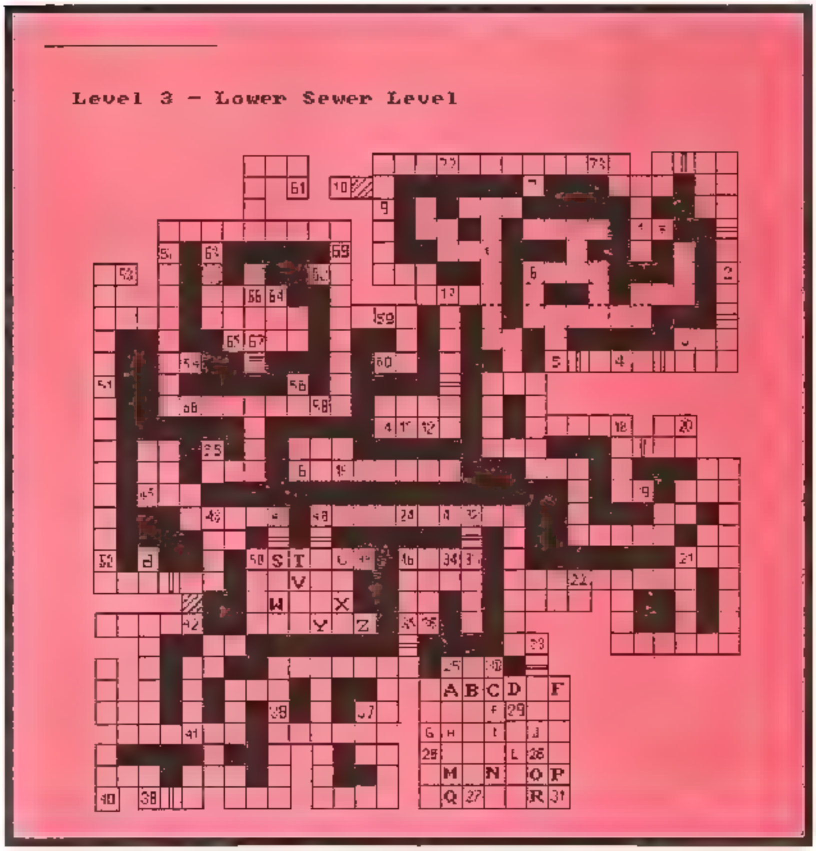
Fiend Ellerinde topuz taşıyan insanlar tipleridir İnsana benzeyen tek yönlerini kıyaslarının üzerinde durabilmeleridir Grup halindeyken tehlikeli olabilirler Her türlü silah ve büyüyle yok edilebilirler Grup halindeyken çevrenizi sarabilirler dikkatli olun
1-Bu merdiven level 2'ye çıkar
2-Bu kare grubu 180 derece çevirir
3-Gümüş anahtar
4-2 dakikanın ayrışmasını yapar
5-Burada bir fiend var Öldürün öldürdüğünüzde bir gümüş anahtar bırakacaktır
6-Bir kuo-toa ve bir ok
7-Burası sizi 8'nin güneyine ışınlar
8-Burası sizi 7'nin kuzeyine ışınlar
9-Duvardaki düğme gizli bir geçit açar
10-Cleric scroll of cause light wounds.
11-Bir adet kuo-toa
12-Bu kilide bir gümüş anahtar takın bir düğme belirecektir düğmeye basınca arkanızda bir kuo-toa belirir Yaratığı öldürdüğünüzde gümüş bir anahtar bırakır.
13-Bu kilide bir gümüş anahtar takın bir düğme belirecektir Düğmeye basınca gizli bir geçit açılır.Burada bir ok var
14-12'le aynı
15-Burası bir tuzağı açar Mage scroll of detect magic de bu odada
16-Kırmızı mücevher ve +3 dagger bu bölgede Dagger'e backstabber deniyor
17-Bir kuo-toa
18-Bir gümüş anahtarla kapıyı açınız iki kuo-toa saldıracaktır
19-18 dakika kapı buradan açılır
20-Bir kuo-toa ve iki iksir sizi bekliyor
21-Çok sayıda kuo-toa
22-Buraya basarsanız bir tuzak açılır
23-Boşluğa kırmızı mücevher koyarsanız kapı açılır
24-Kuo-toa
25-Dört adet ok,kırmızı mücevher ve iki iksir
26-Ey kapatır
27-Qu kapatır
28-Ay kapatır
29-Fiyi açar Bir kuo-toa ve bir taş da bu odada
30-Fiyi açar
31-Piyi açar
32-Kırmızı mücevher kapıyı açar
33-İki fiend
34-Duvardaki düğme kapıyı açar/kapatır
35-Burada bir Mage scroll of Fireball var
36-Şalter kapıyı açar/kapar
37-İki fiend
38-Bir fiend
39-İki kuo-toa
40-Burada bir mızrak denizkızı çevresinde insan kemikleri var
41-İki fiend
42-Duvarda gizli düğme var
43-Fiend
44-Bu kapı bu taraftan açılamaz
45-Yiyecek
46-Buraya basarsanız 180 derece dönersiniz
47-Bol bol kuo-toa
48-Şalter kapıyı açar/kapar Duvarda "Museum" yazıyor
49-Burada bir kalkan var
50-Şalter kapıyı açıyor
51-Sizi 52'ye atar
52-Buraya 51'den geldiniz
53-Rafta bir mavi mücevher var
54-Duvardaki şekilsiz göze mavi mücevher takın,54,56 62 ve 63 tek, dört göze dört mavi mücevher taktığınızda 56 ve 63'te gizli geçitler açılır
55-Mavi mücevher
56-54'e bakınız
57-Burası sizi 68'e atar ve 90 derece sağa çevirir
58-Burası sizi 69'a atar ve 90 derece sola çevirir
59-İki fiend
60 ve 61-Mavi mücevher
62 ve 63-54'e bakınız
64-Burada bir kalkan zırh ve ok var
65-Yiyecekler
66 ve 67-Bu merdiven level 4'e iner
68-Buraya 57'den geldiniz
69-Buraya 58'den geldiniz
70-Burası sizi 2'ye atar
71-Burada bir asa var Kuşandığınızda magic missile atar
72-Sizi 73'e atar



73-Buraya 72'den geldiniz
A-R Tuzaklar
S - Emin yer
T-Z - Heykeller.
Level 4 - Upper Level Dwarven Ruins
Oh,o kirm z duvarlardan kurtulduk Şimdi taştan yap lmış gri duvarlara karşı karş yay z Canavarlar m zse Giant spider ve siz bir bir titrecekt r
Spider - Bu yaratık lar fazla zarar vermezler,kolayca yok ed ler ama ZEH R L DIR LER - sırdık arı karakter zehrlen r ve yavaş yavaş ölmeye başlar Kurtarmak için ya zehr ıyileştirici iksir bulmal sın zya da 5 level'daki dwarven cleric e konuşmal sın z.Örümcekgördüğünüzde şeytandan kaçar gibi kaçın ve büyülerle yok etmeye çal şın S ks k save yap n
1 ve 2-Bu merdivenler level 3'e ç kar
3-Duvardak düğme kap y açar ama doğudan bir örumceğin de ç kmas nı sağlar dikkat
4-Örumcek
5-Yiyecekler
6 ve 7-Buradak mekanizmalar kapı arı kapat r
8 K örumcek
9-Orumcek.
10-Orumcek
11-Taş
12-Dwarf anahtar
13 ve 14-Orumcek
15-Ok
16-Taş
17-Mekanizma kapıy kapar
18-Taş
19-Örumcek.
20-Burada alelade bir yüzük var
21-Ok
22-Örumcek
23-Burada taş bir asa ve dört örümcek var Kaderinize anet okuyup bu asay ne pahas na olursa olsun almal sın z Hayatlar zor
24-Ok.
25-Bu yüzük sihirli d r.Giyen karakteri korur
26-89'a bast ğ n zda bu duvar kaybolur
27-90'a bast ğ n zda bu duvar kaybolur
28-Kapıy açmak için dwarf anahtarını kullanın
29-Buradaki duvarlar siz g ttikçe açılırlar
30 ve 31-Örümcek
32-Topuz
33-Boş bir oda.
34-Buradaki kolu çekin
35-Topuz
36-Zincirli çekin
37-87'den buradaki geçidi açabilirsiniz
38-Dwarf anahtarı
39-Burada yaralı bir dwarf var,isterseniz onu gru-buntuza alabilirsiniz Bir balta tasl z rh ve miğferi var
40-Kolu çekin ve 41 deki tuzağı kapatın
41-Tuzak.
42-Duvarda Kruen-King under the Mountain di ye bir yazı var
43-Dwarf anahtarıyla kapıy açabilirsiniz
44-Burada bir şalter resmi kazılı
45-Kolu çekin
46-44 ile aynı
47-Burada alelade bir robe ve medalyon var
48-Duvarda Kruen-The fearless one diye bir yaz var
49-Dwarf anahtar
50-Duvarda Kruen the holder of the wisdom' diye bir yaz var
51-Tuzak
52-Bu mekanizma tuzağı açar/kapar
53-Örümcek.
54-Şalteri çekin
55-44 le aynı
56-44 le aynı
57-44 le aynı
58-Duvarda There is evil which lies beyond this room' diye bir yazı var
59-Bu duvara stone medalyon koyarsanız leve 1 e ışınlanırsınız
60 ve 61-2 zehir iyileştirici iksir
62-Düğmeye basın
63-Duvarda Oracle of Knowledge diye bir yaz var
64-Rat boş
65-44'le aynı
66-Kolu çekin
67-Bu merdiven level 5 bölge 1 e iner
68-44'le aynı
69-Bu düğme kapıyı açar
70-Bu odadaki kilitler dwarf anahtarı gerektiriyor
71-Bu düğme 72'deki kapıyı açar
72-Örümcek dwarf anahtarı ve iksir
73-72'deki kapıyı açan bir düğme yer alıyor
74-Kapıyı dwarven key ile açabilirsiniz.
75-Düğme 72'deki kapıyı açar
76-Düğme 72'deki kapıyı açar
77-Kapıy dwarven key ile açabilirsiniz
78-Bu merdiven leve 5 bölge 17'ye iner
79-iksir
80-Dwarven key gerekiyor.
81-İki zehir geçirici iksir
82-+3 balta bu odada yer alıyor
83-Cleric scroll of slow poison,mage scroll of flame arrow ve iksir
84-Gizli mekanizma tuzağı açar/kapar
85-Duvarda Emergency Exit' yazıyor Burada bir kalkan ve miğfer var
86-Güneydeki duvar illüzyon
87-Kolu çekin
88-84 teki gizli geçit buradan açılır
89-26'yı buradan açarsınız
90-27'yi buradan açarsınız
91-Bu tuzak 34 ten açılır ve kapanır
92 ve 93-Örumcek
Level 5 - Dwarven Ruins and Camp
Burada da sevimli örumceklerimiz bizi yalnız bırakmıyorlar.Ayrıca bir dwarf kolonisi de burada yaşıyor.Onlarla dost olabilirsiniz
1-Merdivenler level 4 bölge 67'e çıkar.
2-Duvardaki işaret her yerde illüzyon duvar belirtir
3-İllüzyon
4-Cleric scroll of Prayer
5-Burada bir anahtar ve zırh var
6-İllüzyon
7-Örumcek
8-İllüzyon
9-Kapı bu taraftan açılamaz
10-Bu kilitli dwarf anahtarı gerektirir
11 ve 12-Yiyecekler
13-Bu kapı zorlanmalıdır
14-Duvarda gizli bir düğme var
15-İllüzyon
16-Örumcek
17-Bu merdiven level 4 bölge 78'e çıkar
18-Bu kapı sadece bu taraftan açılabilir
19 ve 20-Örumcek.
21-Cleric scroll of Hold Person
22-Yiyecekler
23-İllüzyon



24-Bu duvara Stone Necklace koyarsanız Level 7'e gidersiniz.
25-Mage scroll of Haste
26-Stone necklace
27-Burada dwarfların şefi var. Size bir hikaye anlatacaktır. Buna göre dwarflar alt katlarda yaşayan düşmanlarıyla amansız bir savaşa girmişler. Savaşta kral ağır yaralanmış ve komada, prens ise kaçırılmış. Dwarfları yeryüzüne çıkaracak olan yolu ise sadece kral biliyor. Onlar sizden kaçırılan prensi kurtarmanızı ve kralı iyileştirecek iksiri bulmanızı istiyorlar. Aksi gibi prens 10. katta, iksir de 11. katta yer alıyor. Kabul ederseniz size alt. yiyecek paketi stone medallion veriyorlar. Ayrıca Dorhum adlı bir savaşçı da size katılmak istiyor.
28-İllüzyon
29-Tavanda üç delik var
30-Burada bir dwarven cleric yaranızı iyileştirebilir ya da bir ölüyü diriltebilir. Tek hakkınız var iyi düşünün.
31-Duvarda 'Pantry' yazıyor. Yerdeki iksir zehirdir içmeyin.
32-Bu kapılar bu taraftan açılmaz.
33 ve 34-Bu kapılara dwarven key takın
35-Bu merdiven level 6 bölge 1'e iner
36-Duvarda 'please reset drain holes when finished' yazıyor
37-Buradaki kolu çekin
38-Burada dwarflar var
39-Şalteri çekin. Koridorda gittikçe arkanızda tuzaklar açılacak. İleri gitmeyin ve çıkmaza girmeyin.
40-Duvarda 'greed will be your downfall' yazıyor
41-Burada -3 lanetli sapan ve -3 lanetli balta var. Almayın.
42-Bu sizi 37'e atar
43-Anahtar
44-Bot
45-Yüzük
46-Anahtar
47-Kilide anahtar sokun
48-47'le aynı. Bir zırh ve Mage scroll of Invisibility 10 bulacaksınız.
49-Sizi 50'e atar
50-49'dan geldiniz.
51 ve 52 ve 53 - Örümcek
54 - Düğmeye basın
55 ve 56 - İllüzyon
57-58A'a atar ve 180 derece çevirir
58A - 57'den geldiniz
58B - İllüzyonlar ve burada Wand of Frost var
59-Mekanizma bir tuzağı açar
60 ve 61 - İllüzyon
62-Taş
63-İllüzyon. Duvarda 'You've made it so far. Good luck' yazıyor
64-Bir mızrak ve yiyecekler
65-İllüzyon
66-Merdivenler level 6 bölge 2'ye iniyor
67-Cleric scroll of Aid
68-Yiyecekler
69-Düğmeye basın
70-Örümcek ve mage scroll of Dispel Magic
71-Düğmeye basın
72-A,b,c sizi buraya atar
73-D sizi buraya atar. Şalter 81 deki kapıyı açar
74-E ve F sizi buraya atar
75-G sizi buraya atar. Kapı 82'den açılıyor
76-K sizi buraya atar
77-L sizi buraya atar. Duvarda 'Things are not always as they appear' yazıyor



78-M sizi buraya atar
79-Bu şalter 80 deki kapıyı açar
80-79'dan açılır
81-73'ten açılır
82-75'i açar
83-Burada erişilemez durumda bir long sword var

Umarım bu bölümlerde zorluk çekmezsiniz. Daha ilerki bölümler için ise bana mektup yazın. Şimdi diğer katlardaki canavarlar

Level 6
Kenku - Kuşa benzeyen bu yaratıklar sürü halinde saldırabilirler. Kı. adet Magic missile büyüsü fırlatırlar. Bu katta çok büyük bir kenku kolonisi yaşıyor ve oldurmekle bitmiyorlar. burada elinizi çabuk tutun ve çok fazla kenku uyanmadan alt kata kaçın.
Bu katta bir de büyücü var. Bu büyücüyü öldürmek için onun size yüzünü dönmesine izin vermeyin. Hızlı olun.
Level 7 Drow Elf - Elflerin bir türüdür. Buradaki drow elf kolonisi Xanathar the Beholder'la müttefiktir. Ama onlarla anlaşabilirsiniz.
Grup halinde saldırırlar. Büyüye çok dayanıklıdırlar. Kullandıkları kılıçlar sizi paralize eder. Tehlikelidirler sakının.
Skeletal Lord - Bunlar ölen kahramanların kemiklerinden yapılmış kötü ük savaşçılarıdır. Çok iyi dövüşçülerdir. Hızlı ve dayanıklıdırlar. Grup halinde saldırdıklarında sizi mahvederler. Mavi bir elbise giyerler. Dikkat edin.
Level 8
Drider - Bu yaratıklar tuhaf bir hayvana binerler. Ellerinde çok sayıda mızrak vardır ve bunları iyi kullanırlar. Büyüye dayanıklıdırlar.
Hell Hound - Cehennem köpekleri. Güçlü ısırıkları vardır ve ateş püskürürler. Büyüye dayanırlar. Grup halinde saldırırlar. En tehlikeli canavarlardandırlar.
Level 9
Displacer Beast - Bunlar da hell hound'lara benzerler.
Rust Monster - Dikkat! Bu canavarlar metal yiyor. Diyelim ön sıradaki adamlarda kılıç,balta,zırh falan var. Canavar gelip hopurtd' ye bunları mideslne indiriyor. Sadece büyü kullanın ve kaçın yakalanırsanız yandınız.
Level 10
Mantis Warrior - Çok hızlıdırlar. Bir dagger ve bir halberd taşırlar. Halberd paralize edici bir sıvıya batırılmıştır. Sakının. Ele geçirdiğiniz halberd'len siz de kullanın.
Level 11
Xorn : Kaplumbağaya benzeyen bu yaratıklar sağlamdırlar ama fazla bela çıkarmazlar.
Mind Flayer - Oyunda beni en çok uğraştıran karakter bu. Size baktığı an yandınız. İlk bakışta bütün grubu paralize ediyor. İkincisinde bir kaçınız ölüyor üçüncüsünde işiniz bitiyor. Asla yüzünü size dönmesine izin vermeyin,yoksa ölürsünüz.
Level 12 Stone Golem - Dayanıklı ve hızlıdırlar. Ama nedense fazla zarar vermiyorlar.
Xanathar the Beholder - Evet oyunumuzun sonu Beholder tek bir silahla öldürebilirsiniz. Bunu da prensi kurtarıp iksiri dwarflara götürünce size veriyorlar. Adı da Wand of Silvias. Bu silah Beholder'ı paralize edip geriletiyor. Onu iterek itemiz zakl tuzağa götürüyorsunuz (Hani Indiana Jones'te hep olur,duvarın iki tarafından mızraklar fırlar) Ama oyunun bendeki versiyonu bunu yapınca takılıyor. Bana düzgün versiyonu gönderene oyunun kitabını göndereceğim lütfen yardım edin.
Evet açıklamamızın sonuna geldik. Hala bu oyunu almadıysanız ziyan ediyorsunuz doğrusu.

BAHADIR AKCAN

BILLY *the kid*

VAHŞI BATI: Esrarengiz ve tehlike dolu bu topraklar büyük küçük hepimizin ilgisini çeker. Her biri birer Amerikan efsanesi haline gelmiş bir çok kahramanı barındıran vahşi batı bir çok kez bilgisayarlarımıza konuk oldu. Her oyunda o zamanın heyecanını ve zevkini aradık. Fakat diyebilirim ki bu güne kadar oynadığım hiçbir oyunda aradıklarımı bulamadım. Her zaman bir eksik vardı. Bir kaç ay önce BILLY THE KID isimli bir oyunun haberini almıştık. Efsanevi bir kahramanı konu alan oyunun kısa bir süre önce elime geçtiğinde hemen amigaya yükledim. Eminim bu tür sözlerin arkasından "sonuç hüsran" gibi sözler bekliyorsunuz. Eğer gerçekten böyle düşünüyorsanız şimdilik size söyleyebileceğim tek şey "YANILIYORSUNUZ!"

Billy Kid Amerikan efsanelerinin önde gelen isimlerinden biridir. Hikayesini ise az çok hepimiz biliyoruz. Billy Kid daha gençken kendisini kışkırtan birini vurarak bir kanun kaçağı durumuna düşer. Hemen kasabadan ayrılan Billy Kid'in peşine bir çok silahlı adam takılır. Ölü veya diri getirene yüklü mükafatlar vaadildiği halde hiç kimse Billy Kid'i yakalamayı başaramaz. Bu olaydan kısa bir süre sonra Murpy Dolans ve çetesi etrafa korku salmaya başlarlar. Murpy Dolans [illegible] büyük [illegible] topla[illegible] kanun dışı işlere karışır. Bu sorunu ile ilgili olarak John Tunstal isimli bir Lincoln şehrine şerif Pat Garret'i görmeye gelir. Aralarında bu sorunu nasıl çözeceklerini tartışırken Şerif Garret bu iş için uygun bir tek kişi tanıdığını bu kişinin de Billy Kid olduğunu söyler. Ve bu sırada Billy Kid Tunstal'ın şaşkın bakışları arasında içeri girer. Sonunda Tunstal ikna olur ve Billy Kid'e uğurlu gümüş parasını bile verir. Ertesi gün üçü birlikte yola çıkarken tuzağa düşürülürler ve Tunstal öldürülür. Şerif ve Billy bu cinayeti Murpy Dolans ve çetesinin işlediğini anlarlar. Hemen orada şerif Garret bölgede asayiş ve düzeni sağlayacağına, Billy ise bu cinayetin sorumlularını kanuni veya kanun dışı mutlaka bulup ceza andıracağına yemin ederler. Oyunumuzun konusu kısaca böyle. Oyunda isterseniz Billy'i isterseniz şerifi kontrol edebiliyorsunuz.

Oyunu yüklediğinizde size oyunu hangi diskte oynayacağınız soruluyor. Ardından hangi karakterin kontrolünü alacağınızı belirlemeniz gerekiyor. Bu ayarlamalardan sonra oyuna geçebilirsiniz. Oyunda demin de bahsettiğimiz gibi şerifi veya Billy'i yönetebiliyorsunuz. Tabi bu arada iki karakterin oynanış şekli biraz değişiyor. Oyuna başladığınızda bölgenin bir krokisi ile karşılaşacaksınız. Dürbün şeklini haritanın sol üst köşesinde ki SYSTEM yazan yere getirip ateşe bastığınızda ufak bir menü ile göreceksiniz. Bu menüdeki seçenekler save restore gibi bildiğimiz şeyler. Fakat en alttaki seçenek ile oyunu daha fazla veya daha az grafiklerle oynayabilirsiniz.

Krokide gidebileceğiniz bir çok yer var. Dürbün işaretinizi herhangi bir yere getirip ateşe bastığınızda oranın adını öğrenirsiniz. Bir daha ateşe bastığınızda kasabayı veya evi ziyaret edersiniz. Gideceğiniz [illegible] bir madenci, bir apaçi köyü ve bir çok çiftlik bulunuyor. Haritada ki kamp şeklindeki yer ise bir çetenin kamp kurduğunu gösterir. Billy'nin ilk amacı düşmanının bankalarını, trenini soymak ve sürülerini çalmaktır. Fakat banka ve tren soymak için bir çeteye ihtiyacı vardır. Bu yüzden her soygundan önce çeteni toparlamalısınız.

ÇETELER: Eğer çetenin bulunduğu kampa Billy Kid olarak giderseniz onlarla anlaşabilirsiniz. Billy ile çeteleri arasında ki konuşmadan sonra ertesi gün yola çıkabilirsiniz. Eğer kampa Billy olarak değil de şerif Garret olarak giderseniz iş değişir. Bu kez çeteyi yakalamak zorunda kalırsınız. Bu ekranda adamınız at üstünde ve üstten görünmektedir. Atınızın yönünü joystiğin kolunu sağa sola çekerek ayarlayabilirsiniz. İleri iterek ileri, geri çekerek geri geri gidebilirsiniz. Ayrıca ateşe basarak etrafınızı araştırabilirsiniz. Oyunuzda araştırmanız gereken büyük bir bölge var. Doğru yönü bulmak için haydutların geride bıraktıkları ipuçlarından yararlanacaksınız. Bu ipuçları henüz sönmemiş kamp ateşi, boş bir para çantası veya bir mahmuz olabilir. Şüphelendiğiniz nesnenin yakınına gelip ateşe bastığınızda ne olduğunu anlayabilirsiniz. İzleri takip ederek ilerlediğinizde bir süre sonra çeteyi yakalayıp adalete teslim ettiğinizi bildiren bir yazı ile karşılaşacaksınız.

Bir kasabaya girdiğinizde adamınız attan iner. Adamınızı istediğiniz yöne hareket ettirebilirsiniz. Kasabada ki dükkan ve evlere girerek ve sokaktaki kişilerle konuşarak bilgi toplayabilirsiniz. Bazı kişiler korkudan gerçeği söylemiyorlar. [illegible] dolar verdiğinizde bülbül gibi şakıyorlar [illegible] da olmassa tehdit etmeyi deneyin. Bazen sokaktaki bir haydut tarafından veya tehdit ettiğiniz kişi tarafından düelloya davet ediliyorsunuz. Kabul ederseniz başka bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda adamınız yandan gösteriliyor. Ateşe bastığınızda çıkan nişangahı vakit kaybetmeden adamın üstüne getirip ateşe basın. Rakibiniz

Avarel, yine dinamitleri yedin di mi? (üstte) 64'teki eski bir oyunu andıran tren sahnesi(altta)

Canı sıkılan Billy biraz eğlenmek için şehre iner(solda)
İstediğiniz herkesle duello edebilirsiniz (sağda)

Bu altın dişler iyi para eder Billy!(üstte)
İyisin,güzelsin ama içki muhabbetin hiç çekilmiyor be şerif (altta)

göğsünde koca bir delikle yere yığılacaktır. Böylece sizi rahatsız eden ve canınızı sıkan kişilerden kurtulabilirsiniz. Her kasabada saloon ve banka bulunmaktadır. Eğer Billy seniz bankayı soyabilirsiniz.

BANKA SOYGUNU. Çeteyi toplayıp bir bankaya girdiğinizde ROB THE BANK seçeneğini seçerseniz çetenizle birlikte bankaya dalarsınız. Bu ekranda zavallı banka müdürünü bağlanmış vaziyette göreceksiniz. Önünüzde ki dinamitleri joystiğin kolunu sağa çekerek kasanın önüne koyabilir, sola çekerek kasanın önünde ki bir dinamiti alabilirsiniz. Yeteri kadar dinamit yerleştirerek ateşe basın. Eğer dinamitler yeterliyse kasa parçalanacak ve kaçacaksınız. Bu arada banka müdürünün haline kahkahalarla güleceksiniz. Fakat dinamitler az geldiyse kasa parçalanmayacaktır. Her iki halde de dışarı çıktığınızda silahlı adamlarla karşılaşacaksınız. Bu ekranda atınızı yine üstten göreceksiniz. Kontroller aynı fakat bu sefer bir sokaktasınız ve etrafınızdaki adamları öldürmeniz gerekiyor. Bu bölüm gerçekten sizi epey zorlayacaktır. Eğer bunu başarabilirseniz parayı alarak kaçabilirsiniz.

TREN SOYGUNU: Civardaki tek tren hattı Santa Fe'den geçen demiryoludur. Bu hattan geçen trene saldırarak (çeteyi toplayarak) soygunu gerçekleştirebilirsiniz. Bu ekranda adamınız trene koşarak yetişmeye çalışıyor. Önünüze çıkan taşların üzerinden ateşe basarak zıplayabilirsiniz. Bir iki vagon sonra bir merdiven göreceksiniz. Hemen zıplayarak merdivene tutunun ve tırmanın. Vagonların üzerinde ilerleyerek makinistlerin bulunduğu lokomotife gidin. Kahramanınız silahını çekerek treni durdurtacak ve parayı alıp kaçacaktır.

Apaç köyüne gittiğinizde apaçilerin genç şefi ile görüşüyorsunuz. Şef size yapılan anlaşma gereği apaçilere verilmesi gereken yiyeceklerin Murpy Dolans ve çetesi tarafından çalındığını ve bu yüzden halkının açlık tehlikesi ile karşı karşıya olduklarını söylüyor. Oyun ilerledikçe düşmanınızın daha başka kanundışı faaliyetlerini de öğreneceksiniz. Kasabada ki insanlardan genellikle yardıma muhtaç kişiler olduğunu öğreniyorsunuz. Bu kişilerin başı mutlaka bir çeteyle belada. Hemen söylenen yere gidip onlara yardım etmelisiniz. Bu ekranda duvar veya bir ağacın arkasına gizlenerek ateş etmeniz gerekiyor. Mekana göre bir kayanın veya çalılıkların arasından, barakanın penceresinden veya kapısından bir haydut çıkabiliyor. Haydut sizi vurmadan önce nişangahı üzerine getirerek siz onu vurun. Eğer üç kere vurulursanız (üzerinizde ki deliklerden anlayabilirsiniz) kendinizi bir anda yaralı vaziyette bir yatakta buluyorsunuz.

Şerif Garret'ı yönetiyorsanız arada bir şerifs ofisine gelmelisiniz. Ofise girdiğinizde bir menü ile karşılaşacaksınız. Bu menüdeki seçeneklerle yardımcılarınızı istediğiniz kasabaya yerleştirebilirsiniz. Aynı zamanda kasabada ki insanların durumlarını, kızgınlık, hoşnutsuzluk ve memnunluk öğrenebilirsiniz. Bütün kasabalar memnun olduğunda şerif Garret olarak görevinizi başarmış olursunuz. NEWS BULLETIN yazan dükkanlara girdiğinizde en son soygunun kimin nerede yaptığını öğrenirsiniz.

Çeşitli bölgelerde otlayan sürülerde çalabilirsiniz. Bu bölümde üç atlıyı yönetiyorsunuz. Ateşe basarak kontrolü diğer kovboya geçirebilirsiniz. Başarılı olabilmeniz için bir veya daha fazla ineği güneye doğru sürmelisiniz. Bu hiçte kolay bir iş değil. İneklerin sağına, soluna geçerek düz bir şekilde ilerlemelerini sağlamalısınız.

Bu kadar işten sonra canınız birazda eğlenmek isteyecektir elbette. Bu gibi durumlarda hemen bir salona girin. El Paso daki salonda her zaman bir salon kadını bulunuyor. Yanına gidip konuştuğunuzda 25 dolar karşılığında yukarı çıkabileceğinizi söylüyor. Eğer parayı verirseniz eğlenceli bir gece geçirebilirsiniz. Bazı zalonlarda kumar oynayanlarada rastlayabilirsiniz. Onlarla konuştuğunuzda oynamak isteyip istemediğinizi soruyorlar. YES seçeneğini seçerseniz poker oyununa katılırsınız.

POKER. Bu poker oyununda herkese üçer kağıt dağıtılıyor. İlk dağıtılan kağıt kapalı diğerleri açık vaziyette masaya konuyor. Kapalı olan kağıdı bir tek kağıdın sahibi bilir. Herkes istediği miktarda ortaya para koyuyor. Sıra size geldiğinde RAISE ile bir dolar arttırabilir, MATCH ile istenilen miktarı ortaya sürebilir, FOLD ile eli bırakabilir yani pas geçebilir ve QUIT oyundan çekilebilirsiniz. Herkes parasını ortaya sürdükten sonra kapalı olan kağıtlarda açılır ve kimin eli daha iyi ise parayı kazanır.

Bazen şerif Garret'ın üzerine serseriler saldırıyor. Bu bölümde ekran değişir, böğüşü gösteren bir salon aynası ortaya çıkar. Bu bölümde üzerinize gelen serseriye ateşe basarak vurabilirsiniz. Sağa sola çekerek gelen darbeye karşı gard yapabilirsiniz. İlk üç serseriden sonra son serseri üzerinize bir sandalye ile saldırıyor. Biraz geçikirseniz sandalyeyi kafanızda parçalıyor. Son serseriyide hallettikten sonra eğlencenize devam edebilirsiniz.

Bence BILLY THE KID şimdiye kadar vahşi batıyla ilgili oyunlar arasında (hatta diğerleri arasında da) HIT olmaya aday bir oyun. Her şey çok iyi düşünülmüş ve en ufak ayrıntı bile ihmal edilmemiş. Kısacası böyle güzel bir konuya birde OCEAN'ın mükemmel grafiklerde eklenince ortaya süper bir oyun çıkmış.

Eğer Billy Kid efsanesini evinizde rahat koltuğunuzda yaşamak isterseniz bu oyun tam size göre. Kaçırmayın!

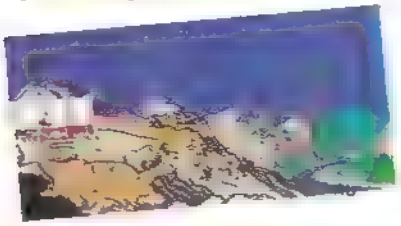
SERKAN SÖZER

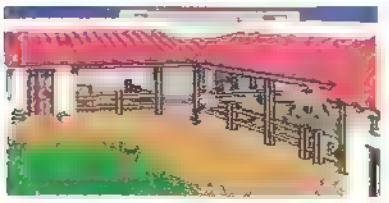
GOLD RUSH!

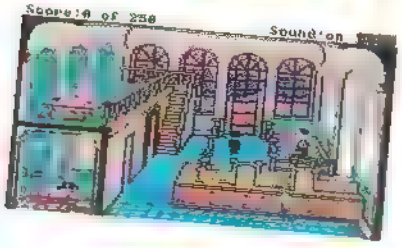
GOLD RUSH!

Yıl 1848. California da altın bulunup hücum' un başlamasından az önce. Siz yani JERROD WILSON ise harekete hazır ve artık yerinde durmak istemeyen biri. Siz n kontrolünüzde her şeye haz r. Bu iş başarmanız ise yaz mızla daha kolay aşacak.

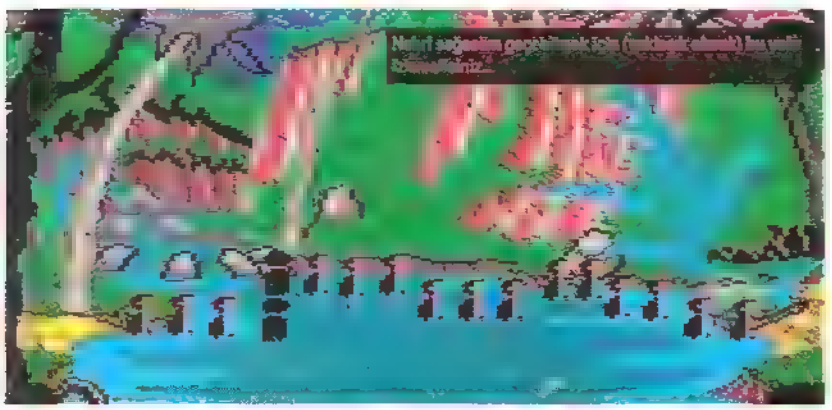
Evet ilk o arak sağ altta ki sar eve gidin Bu ev size ait Unlock gateway komutu ile bahçe kapısını açın Daha sonra Unlock door komutu ile kapıy. açıp içeri girin.İçeride masada bulunan albümü Read album komutu ile okuyun. Sonra içindeki fotoğrafı alın. Bu







Get photo komutu ile yapacaksınız. Biraz daha ustte bulunan çalışma masasını Close desk komutu ile kapatınca karşınızda banka numaranızı gösteren kağıdı göreceksiniz. Bu kağıdı Get statement komutu ile alıp Read statement komutu ile okuyun. Okuyunca size bir sayı verilecek. Bu sizin hesap numaranızdır. Her seferinde sayı değişecektir Bunu da yaptıktan sonra evden çıkın ve kaldırımda iken Sell house deyin. Böylece evinizi satışa çıkardınız. Şimdi elinde paralarla bir adamın gelmesini bekleyeceksiniz Bu adam gelince Talk deyip onunla konuşun ve onun teklifini Y diyerek kabul edin. Daha sonra sola ilerleyin Bir soldaki ekranda küçük çardağa benzeyen klübeye girin ve Look in crack deyin O da nesi bir altın para hemen onu Get coin komutu ile alın Yukarı ekranda çiçeklere basmadan ortadan çiçek alın Bunu Get flowers komutu ile yapacaksınız. Çiçeklere basmayın dedim çünkü her çiçeğe basış n zdab r puanınız eksilecektir. Daha sonra sola ilerleyin Beyaz binaya girin. Kasiyerin size göre solda bulunan penceresine gelip Get money deyin ve statement' da yazan numarayı söyleyin Sonra buradan çıkıp yukarıda. geminin yanındaki küçük binaya girip posteri Read poster komutu ile okuyun Sonra çıkıp aşağı ilerleyin Yanında sulak bulunan bi naya yan postahaneye girin ve Get mail komutu ile kardeşinizden gelen mektubu alın Hemen Look under stamp komutu ile pulun altında bak n. Sonra Open letter ile mektubu aç p Read letter ile okuyun. Artık hangi yolla Cal fornia' ya gideceksiniz ona göre bilet alın Eğer deniz yolları olan CAPE HORN ve ya PANAMA dan herhangi biri ile gideceksiniz evinizin yanındaki evde oturan adamdan bu biletleri alacaksınız. Eğer Amerikanın içinden kara yolu ile gitmek istiyorsanız en sola yakın bulunan STAGE TRAVEL binasından bilet almalısınız Biletinizi aldıktan sonra postahanenin yanındaki binadan içeri girip en arkadaki yerden girip sola yürüyün ve yukarı çıkın. Sağda en yakında bulunan ofise girip Read clippings deyin Sonra aynı yolla aşağı inip en solda ki ofise gir n ve QUIT deyin. Böylece işinizden de ayrılmış oldunuz. Sonra direk aşağı inip sağa yürüyün. En sağ üstteki mezar taşları sizin anna ve babanıza ait Onları tek tek READ STONE komutu ile okuyun ki puan alabilesiniz Sonra Put flowers komutu ile çiçekleri yerleştirin Artık stage trave binasının yanından BROOKLYN' in dükkanlarına gidip alış ver ş edebilirsiniz Soldaki manav sağdaki ise nalburdur Manavdan içeri girip GET BEAN, GET VEGETABLES, GET FRUIT yazın ve çıkın. Nalburdan ise eğer PANAMA ile gidiyorsanız Buy MOSQUITO NET deyin ve ağ alın. Eğer diğer yollardan gideceksiniz BUY ROPE, BUY CHAIN BUY BUCKET deyin Gerçi bunlar işe yaramıyor ama olsun. Tek işe yarayan ağ sakın onu almadan PANAMA'ya gitmeyin. Eğer herşeyi hallettiyseniz ve gemi ile gidiyorsanız gemiye girip SHOW TICKET deyin ve yolculuğa çıkın Araba ile gideceksenız STAGE COACH' a girip TALK deyin sonra adam size dışarıda beklemenizi söylüyor Dışarıya çıkıp adama SHOW TICKET deyin ve GET ON deyip arabaya binin PANAMA: Panamaya giderken gemide yapacak giçbirşey yok sakın sakın bekleyin. Karaya çıkınca yerliler sizi kayıkla götürecektir. Kayıkla giderken bu seferde kötü yerli ler sız. durdurup eşyalarınız stiyorlar. Onların bütün so

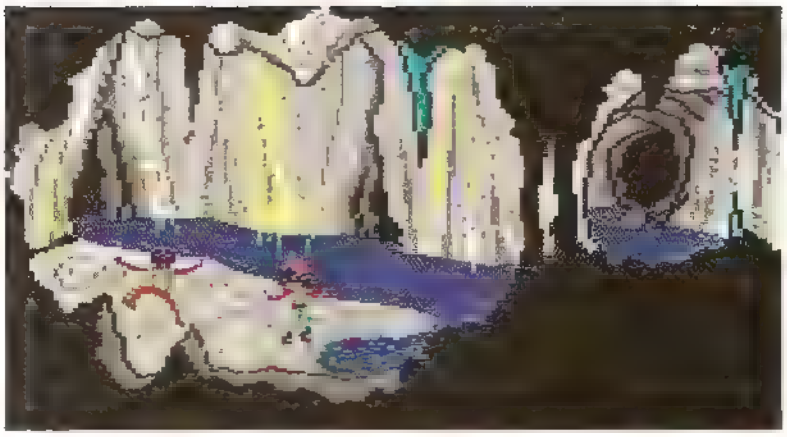


rı ar na Y ı e cevap verin. Böylece s z b rakırlar. Sonrakı ekranda yerde oturan adam a konuşun. Bu adam size bir incil verecektir. Incil ald ktan sonra yo dan yürüyüp sağa ilerleyin tam siz ekrandan çıkarken karıncalar sa dıracak. Hemen JUMP TO VINE deyin ve karıncaların gitmesini bekleyin. Karıncalar gidince DROP VINE dey p aşağ nın Sağa ilerlediğinizde karşınıza b r çalı k çıkacak. Burada ne ortadan ne a.ttan gidin en üstteki yoldan g.tmel s n.z Burada eğer şans n z varsa adamınız OUCH diye bir ses çıkaracak ve ayağına birşey n tak ldığını söyleyecek. Eğer bu olursa olursa çünkü olmasada olur, yapmanız gereken LOOK GROUND deyip altın d ski bulmak sonra bunu get d sc deyip alabil rsınız. Tekrar sağa ilerley n ce s ze verdiğimiz küçük nehir haritasından burada nerelere basmanız gerektiğine bakarak ı erleyin ve karşıya geçin. Artık yolculuğunuza devam ediyorsunuz. Bütün yolculuklar ayn yere çıktığından diğer yolculuklarda yazdıktan sonra devamın n aç klamasını göreceks niz. Yanlız 13 dakika içinde herşeyi b.tırp Brook yn' terketmezseniz altına hucûm başlar ve b let fiyatları anormal yukse ir (arz talep) CAPE HORN Size bu yo culukta pek yardımcı olamayacağım, açıkçası ben Cape Horn yoluyla Calıform a'ya varmayı başaramadım, Yanl z size şunu söyleyebil rim, motorun yanındak. meta parçalar (scrap), kaptan n odasındakı kağ t maşası (c p), ve motor da resindeki küreğin sap .le şöyle veya böy e ba ık tutmanız gerektiği Niye ben m yapmadığım, soruyorsanız, yakında sızın de anlayacağınız gibi oita yapmak için ıp laz m Bunu bulamazsan z açlık tan öluyorsunuz Diğer yolculuklarda d duğu gibi sola giderseniz kitap okuyan adamdan incili a ab lirs n z STAGE COACH. Bu yolculuk bence en zoru İlk o arak bir kampa geleceksiniz Burada kaptana benzeyen adam a konuşup ona GIVE MONEY komutu ile para verin Sonra adam size bir görev olarak g d p at almanızı söyleyecek burada önce sağa gıdıp oturan adam a konuşup ondan böy ece incili alacaks nız, Sonra so a dönüp aşağ yürüyün. Burada adamla konuşup ondan yaşlı öküz (takma kafana CENK olur böyle şeyler Bak Sierra sana ık yak yapmış.) al.n BUY MATURE OXEN komutu ile yapacaksınız.Sonra kampa dönüp adamla konuşun.Sonra kaptan s ze bir görev daha veriyor Bunun için yukarı ekrana ç k p bel i bir süre bekleyeceseniz. Aman burada çimenler

64'ler sayfa 37

çıkıp çamur kurumaya başladı mesajını alır almaz gıdıp hemen adamla konuşun yoksa çok geç kalırsınız. Tekrar yoldasınız. İlerleyince bu sefer atlar su görüp duruyorlar. Hemen atlara yaklaşıp UNTIE OXEN yazın. Sonra atlar su içip donecektir. Bu seferde TIE CHAIN deyin ve işte yine yoldasınız. Yine ilerleyince bir aksilik daha oluyor. Burada hemen arka planda bulunan arabaya gıdıp DRINK WATER deyin. Daha sonrada EAT MEAT deyin. Sola yürüyünce artık burayıda geçtiniz. Artık bu yolculukta bitti.

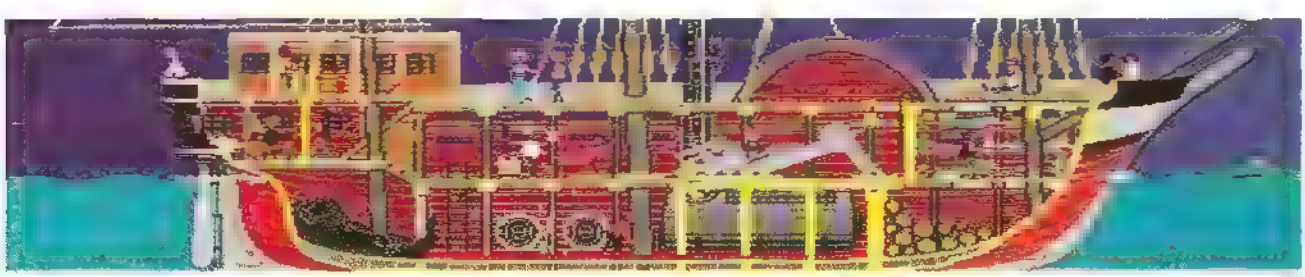
OYUNUN YOLCULUKLARDAN SONRASI: Gemi yolculukları aynı lima na çıkar. Burada yapmanız gereken sağdaki buyuk binaya girip GET ON demektir. Araba yolculukları ise direk SUTTERFORD kalesine çıkar. Evet SUTTERFORD kalesi herşeyin kilidi. Bu ka ede önce sola g dıp MERCHANT' bulun. Burada a tın paran z n karşılığında bir altın tavas a ı n GET PAN yazın ve sonra GIVE COIN deyin. Kaleden çıkıp üstten görünüşte sağa ilerleyin ve su da 20 puan kazanıncaya kadar altın bulun bunu USE PAN komutu ile yapacaksınız. Bulamayınca hemen ümitsizliğe kapılmayın. Elbet bulacaksınız. Sakın başka bir madencinin maden aradığı bir yerde aramayın asılırsınız. Bir defa altın bulduğunuz yerde daha fazla bulma şansınız olduğundan aramaya devam edin. Sonra kaleye dönüp MERCHANT dan LANTERN yani fener alın. BUY LANTERN ve GIVE GOLD komutları ile bunu yapacaksınız. Sonra kalenin dışındaki mezarlığa gıdın. Ekranın ortasında bulunan taşı READ STONE komutu ile okuyun. Sonra USE LETTER komutu ile mektubu taşın üstüne koyun. Burada mektubun alt tarafında bulunan küçük işaret tam taşın üstündeki işaretin üstündeyken mektubu ok tuşları ile yukarı hareket ettirin. Şimdi bulduğunuz şifre ROOM 21 olmalı. Bunu yapt ktan sonra READ PSALM23 dey n. Art k kaleden çıkıp sağa altın aradığın z ekran ara dönün. Burada sağa doğru 20 ekran fi- lan gıdınce karşınıza bir kasaba çıkacak. Burada sizi ilgilendiren tek yer otel. Sizde otele girip resepsiyondaki adama GET MESSAGE deyin. Sonra merdivenlerden çıkıp sola ilerleyin. 11 numaralı odanın kapısını KNOCK komutu ile çalın ve karşınıza çıkan adama GIVE MESSAGE deyin. Adam odadan çıkar çıkmaz içeri girin. Burada belkıde Sierra' nın en ilginç bilmecelerinden bırı var. Odanın sağında bulunan şominen n yanına g dın ve TURN WHEEL diyerek küçük topun tekerleğini çevirin. Boylece



gizli bir geçit açılacaktır. ENTER FIREPLACE diyerek buradan girin ve kardeşinizin kaldığı gizli odayı bulun. Buraya girince hemen pencereyi açın bunu OPEN WINDOW komutu ile yapacaksınız içeri bir kuşun girmesini bekleyin. Kuş geldiğinde CLOSE WINDOW ile pencereyi kapatın. Sonra PUT PHOTO IN CAPSULE deyin ve aile fotoğrafınızı kuşun bacağına yerleştirin. Sonra pencereyi açın. Masanın üstünden notu ve mıknatısı alın. GET MAGNET ve GET NOTE yazın yanı. Kuş tekrar gelince yanına gıdıp GET AEROGRAM yazın. Sonra ekranın altına gelip yerden ipi GET STRING komutu ile alın. Artık burada kalmanıza gerek kalmadı. Pencereye CLIMB WINDOW komutu ile tırmanıp buradan gıdın. Sola ilerlerken aman penceredekiler sizi görmesin. Şimdi kaleye geri dönün ve demirci ile konuşun. Adam size sorular soracak. Bu soruların cevapları sırası ile şöyle olmalı. WILSON, JERROD, JAKE. Demirci size bir damgalama demırı verecek. Şimdi korkuluğa yaslanmış duran adamdan bir katır alın. BUY MULE ve GIVE GOLD demeniz bu iş için yeterli. Katırın sizi takip etmesi için GET ROPE ile ipini tutun. Katırı demircinin olduğu yere getirin hemen içeri girip HEAT IRON yazın burada hızlı olmalısınız yoksa katır kaçabilir. BRAND MULE yazınca katırı damgalamış olacaksınız. Şimdi katırla birlikte kalenin ahırın olan tahta kapılı yere gıdın. Burada aşağı gıdın ve bu ekranda DROP MULE yazarak katırı serbest bırakın. Burada sizin katırla aynı damgaya sahip olan kalıteli katırı alın. Bunu GET MULE komutu ile yapacaksınız. Bu katırı yine altın aradığınız ekranlara götürün ve FOLLOW MULE deyin. Şimdi katır sizi sahibine yani kardeşinize götürüyor. Yaklaşık 27 ekrandan sağa 8 ekranda aşağı gıdınce kardeşinizin yaşadığı yere geliyorsunuz. Burada klübeye girip masadan kibritleri GET MATCHES komutu ile alın. Sonra ekranın en sağına gıdıp aşağı ının sonra sola ilerleyin. Adamınız şimdi daha yakınlaşmış olması gerekli. Burada tuvalete girip GET IN HOLE yazın ve böylece tuvalete girin (!!!). Aşağıda LIGHT LANTERN yazarak fenerinizi yakın. Sola ilerleyince bir kapı göreceksiniz. Bu kapıyı açmak için önce TIE STRING TO MAGNET daha sonra sırası ile PUT MAGNET IN HOLE, LOWER MAGNET, RAISE MAGNET, GET KEY, UNLOCK DOOR yazın. Artık korkunç labirentle baş başasınız. Burada önce aşağıları dolaşıp bir kazma arayın (bildiğimiz kazma CENK değil.) Bu kazmayı duvarlarda atın bulabilirsiniz. Bu kazmayı GET PICK komutu ile yerden alın. Hemen heyecanlanma Orhan bu alma o ALMA değil USE PICK komutu ise kazmayı duvarlara vurmanıza yarıyor. Eğer bu labirentin sonuna gelmeyi başarabilirseniz kardeşinizi bulacaksınız. Daha sonra kardeşinizle birlikte altın arıyacaksınız. Burda yapmanız gereken ekranın tam ortasında en üstteki duvarı kazın. Bir kaç denemeden sonra büyük bir delik açılacak. ENTER HOLE yazınca hayallerinizdeki yeri bulacaksınız. Her yer altınla dolu artık zengin birisiniz. Orhan üzülme çalışsan sende olur. Böylece Kenny'i de def etme şansın olur.

Evet oyunun çözümü bu kadar. Bu oyunun en çok hoşuma giden yanı adamın ustünün başının oyun ilerledikçe yırtılması ve sakallarının çıkması. Birde gittikçe aksanı guneyileşiyor. Oyunun en kötü tuzağı ise seyahat sırasında save edersenız adamınızın başına birşeyler gelmesi. Örneğin CAPE'de gemi batıyor. STAGE COACH' da kolera oluyor.

ŞAHİN DERYA



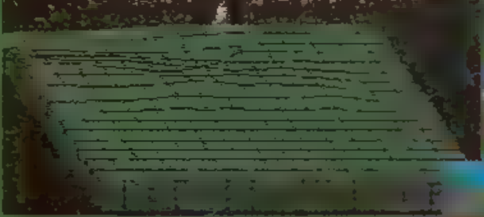
DELUXE PAINT 3 EFEKTLERİ

Golf sporu müthiş rahatlatıcı ve dertlerden uzaklaştırıcı etkisi olan ve birçok ülkede dünya üzerinde yapılması en zevkli olan aktivite. Eğer bu sporu yapmak için gereken alet edevatı sağlamak için mali kaynağınız yoksa bir PGA TOUR GOLF alın ve bilgisayarınızda yazılımı çalıştırmaya başlayın. Bu sporun rahatlatıcı derinliklerine inip usta oyuncularla boğaza boğaz yarışmak. Kendinizi en iyi golfçüler listesinde turnuvalara çıkar... Açıklamakta olduğumuz PGA Tour Golf ... golf simulatör... ...oyunu yapan firma bu konuda adını ... simülasyonlar arasında ... Sterling ... ca ...

butona basıyorsunuz. Oyunun kontrol sistemi bu kadar basit. Şimdi oyun boyunca karşılaşacağınız menüleri açıklıyorum.

PLAY:Practice round: Seçtiğiniz yerde antreman yaparsınız. Eğer oyunu ilk defa oynuyorsanız bu seçeneği seçmenizi tavsiye ederim.

Son düzlüğe geldiğinizde yerin şeklini gösteren bir vektör grafikle karşılaşıyorsunuz. Engebelere dikkat edin!



Tournament. Eğer ... turnuvaya ... seviyesine ... seçeneği ...

Driving Range. ...

Putting Green. Bu seçeneği seçtiğinizde ... topu deliğe sokma alıştırmaları yapıyorsunuz.

Resume game. Oyuna devam etmek için bu seçeneği kullanınız.

Quit. Oyundan çıkmak ... seçeneği ...

FILE:

Save ... oyunu kaydetmeye yarar.

Restore: ...

Delete Player: ...

VIEW:

Score Card: ... skorunuzu görmek için bu seçeneği kullanabilirsiniz.

LeaderBoard: ... Leader board ...

Tournament Results: Turnuvadaki skor ...

STATS

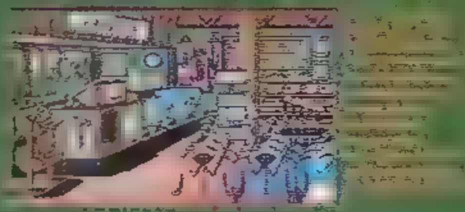
Current Players: ... bu seçeneğe başvurun.

Saved Players. Kaydedilmiş oyuncuların skorlarını görmek için bu seçeneği kullanmalısınız.

Tournament: Turnuvada ... görmek için ... seçenek budur.

OPTIONS:

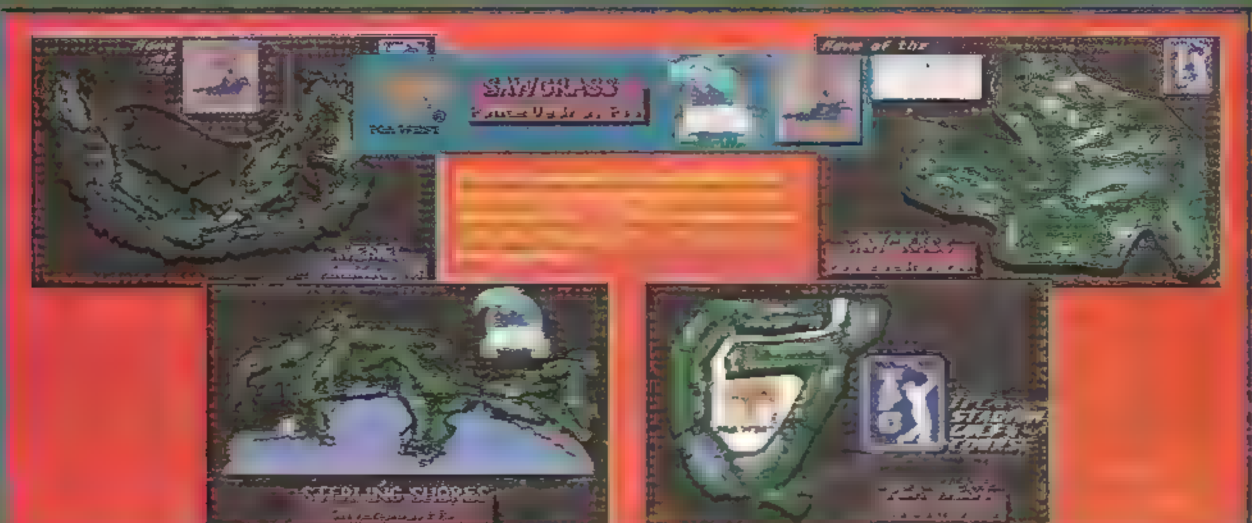
Overhead: ... görünüş ... kontrol eder. Eğer ... her atıştan önce gösterilen üstten görünüşü kapatmış olursunuz.



Ball Lie: Topun nereye düştüğünü görme- [illegible] için çıkan ekranı [illegible] bu seçeneği kullanın.
Greens: Topun düştüğü yeri [illegible] için çıkan üç boyutlu [illegible] bu seçeneği [illegible].
Flyby Holepreview: Bir sonraki deliğe geçtiğinizde [illegible] bu seçeneği [illegible].
Music: Oynamanız sırasında çalan müziği kapatıp açmak için bu seçenek kullanılmalıdır.
Effects: Efektleri açıp kapamak için kullanılır. Buradaki tavsiyem: Sadece efektler açarak oynamanızdır. Oyunun gerçek zevkine varmanızı sağlayan elemanlardan biri.
Save Shop: Burada yaptığınız değişiklikleri diske kaydetmek için kullanılır.
OPTIONS:
Special Shots: Buradan özel vuruşlar yapabiliyorsunuz.
Take a Mulligan: Artık [illegible] her yaptığınızda çalışan bu komut bir hareketinizi yada vuruşunuzu geri alıp tekrar oynamak için kullanılır.
Pick up Ball: Oyned [illegible] temediyorsunuz. Böylece Hanenize +12 puan yazılıyor buda büyük miktarda kötülüğünüze geliyor. Hiç tavsiye edilmeyen bir seçenek.
Instant Replay: Atılan şutun yavaş tekrarını gösterip göstermeyeceğini bu seçenekle belirtebilirsiniz. Eğer bu seçeneği [illegible] yavaş olarak gösterir. Oyunu [illegible] bir seçenek.
VIEW:
Ball Lie: Oyun sırasında topun nerede durduğunu görmek için kullanılır.
Overhead: Sahanın üstten görünüşünü görmek için bu seçeneği seçin.
Green: Topun durduğu yerin [illegible] görünüşünü bu seçenekle alıyorsunuz.
Leader Board: Oyun esnasında Leader Board'daki durumunuzu öğrenmek için bu seçeneği seçin.
Tournament Results: [illegible] oyun esnasında Turnuvadaki puanlar ve sonuçlar hakkında bilgi [illegible].
Hot Keys: Oyunda kullanılan tuşların listesini almak için bu seçeneği seçin. Menülerdeki seçenekleri seçmekten yorulursanız mouse kullanmadan tuşlarınızla [illegible] edebilirsiniz.
STATS:
Player: Kendiniz hakkında puanlarınız ve sair bilgi almak isterseniz bu seçeneği seçmeniz akıllıca olur.
Tournament: Turnuva hakkındaki bilgiler ise bu seçenekten alınabilir.

Birazda topa vuruş şekline değinelim. Topa vurmak birçok golf ve bilardo oyunundaki gibi yani bir power çizgisi birde sağa sola falso verme imkanı var. Atış yapmak için sol butona basıyorsunuz, power çizgisi artmaya başlıyor. İstediğiniz güce erişildiğinde, bir daha sol butona basıyorsunuz şimdi power çizgisi düşmeye başlıyor. Power çizgisi sağdaki çizginin solundayken [illegible] basarsanız sağa, sağındayken basarsanız sola falso veriyorsunuz. Burada sağdaki çizgiye [illegible]. [illegible] her golf oyununda olduğu gibi par oluyor. Yani ne sayı kaybediyorsunuz nede kazanıyorsunuz. [illegible] altına düşerseniz sayı kazanıyor, üstüne çıkarsanız ceza puanı alıp duruyorsunuz. En az ceza puanı olan turnuvayı kazanıyor. Turnuvayı kazanınca yada dereceye girince belli miktarlarda para kazanıyorsunuz ve Leader Board'da yükselmeye başlıyorsunuz. Bu yarışma ve Leader Board çalışması oyuna çok büyük heyecan ve oynanabilirlik kazandırıyor, hele bir de arkadaşlarınızla birlikte birkaç kişilik oynarsanız. Sonuç olarak oynamanız gereken bir oyun. Başta anlatılan amaçlara ulaşmak istiyorsanız bu oyunu alıp oynayın. Herkese Serin günler...

BURAK ÖZIŞIK



RAILROAD

Küçükken oynadığımız trencilik oyunu-nu AMIGA' nızda oynamak ister mısınız ? O zaman Railroad Tycoon' u edinmelisiniz

Oyun aylard r beklenmesine rağmen bir türlü piyasaya çıkmamıştı. Bunun sebebi de uzun süren testler. Railroad Tycoon her zamankı Microprose kalitesini taşıyor

Oyunda sız bir tren şirketi sahibini canlandırıyorsunuz. Amacınız en büyük demiryolu ağını kurmak , diger şirketleri batırmak ve milyonlar kazanmak olmalı

Oyunu yüklediğinizde Microprose' un programcı grubunu ve diger emegi geçenleri izledikten sonra karşımıza üç seçenekli bir menü çık yor

Start New RR : Yeni bir oyuna başlamak için kullanılır

Load Saved Game : Daha önceden kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek için

Load Tutorial : Oyunu ilk kez oynuyorsanız bu seçenekle bir tür demo seyredebilirsiniz.

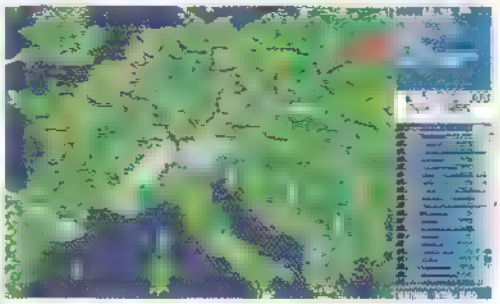
Start New RR ile oyuna geçtiğinizde oyun alanını belirleyebilirsiniz. Avrupa , İngiltere , Doğu ve Batı Amerika' da oynama imkanınız var. Ben size Avrupa' da oynamanızı tavsiye ediyorum çünkü bu periyoddaki lokomotifler daha güçlü ve daha hızlıdır.

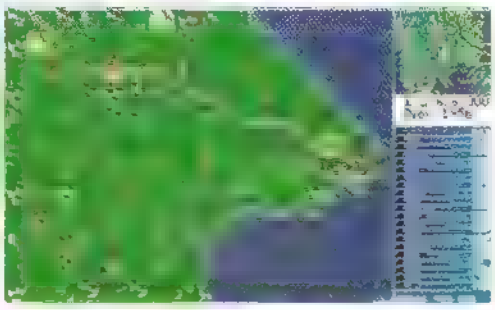
Şimdi zorluk derecesini belirlememiz gerekiyor. En kolaydan zora doğru seçenekler sırasıyla **Investor , Financier , Mogul ve Tycoon**' dur

Ayrıca oyunun içinde karşılaşacağımız sorunları da burada belirleyebiliriz. No Collision' u açarsanız trenleriniz çarpışabilir. Complex Economy başınıza mali dertler açar. Cut - Throat Competition ise diğer şirketlerle aranızda rekabet başlatır.

Oyuna başladığınızda 1 milyon pound'a sahipsiniz ve hiç demiryolunuz yok. Eğer Avrupa'yı seçtiyseniz beni size Amsterdam - Utrecht arasında oyuna başlamanızı önerirm , çünkü bu hat oldukça kısa. Bu şehirlere ray döşeyin. Ray döşemek için numerik klavyede 5 tuşunu merkez alarak diğer yönlere ray çekebiliriz. Seçtiğiniz tuşa basarken shift'e basarsanız ray döşemiş olursunuz .Her araziden geçişin bir bedeli var. Bunu o araziye iki kez klik ederek öğrenebilirsiniz. En ucuz arazi Clear en pahalı arazi çehir merkezleridir. Iki tarafa da ray çektyseniz istasyon kurmaya başlayın. İstasyon kurmak için mouse'u istediğiniz kareye getirip F8 tuşuna basmalısınız. İstasyon ne kadar büyük olursa o kadar pahalıya mal olur. Pahalı olsa da hep terminal kurun. İstasyon kurduğunuzda o istasyonun resmi , kuruluş tarihi ve bir yılda size ne kadar taşınacak eşya vereceği yazılıdır İki şehire de istasyon kurduktan sonra F7'e basarak tren alın. Tren alırken hızının ve beygir gücünün yüksek olmasına dikkat edin. Trene vagonları ilk aldığınızda ekleyebilir , diğer istasyonlarda da değişiklikler yapabilirsiniz

Bir istasyondan mal almak için trende uygun vagon olması gerekir. Örneğin yolcu taşımak için yolcu vagonu takmalısınız. Bunu trene klikleyerek yapabilirsiniz. Trenin gideceği yeri belirtmek için ise so dak rakam ara klikleme ısınız. Menüleri kullanarak tren hakkında bilgi alabilir , motoru





değiştirebilir , treni seferden alabilirsiniz.

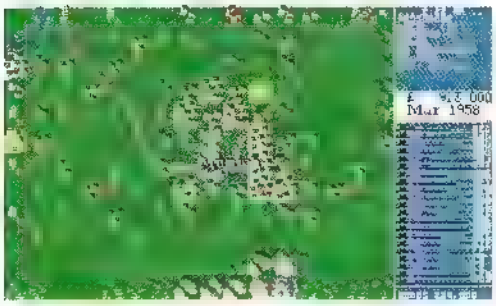
Siz bunları yaparken zaman da akıp gidiyor. Ikıyıda bir size mali rapor sunulur. Bu raporda yıllık gelir gideriniz ve bunları etkileyen başlıca girdiler , mal varlığınız gibi bilgiler verilir Daha sonra borsada kendinizin ve diger şirketlerin hisse senetlerini de takıp edebilirsiniz. Hisse senetlerinin değeri sıfıra inen şirket iflas eder.

F9'a basarak borsa binasına gidersiniz. Buradan kendinizin ya da diğer şirketlerin hisselerini alıp satabilir , ayrıca bonolarla borç para da alabilirsiniz. Aldığınız borç için o günkü faiz miktarı da işletilir.

Oyunda sürekli olarak hattınızı genişletin ve yeni trenler alın fakat küçük kasabalara istasyon kurmaktan

TYCOON

kaçın n. Be çika-Hollanda ve Kuzey A manya'da bir çok şehir yer alıyor. Çalışmalarınız bu bölgede yoğunlaştırın. Çok sık ş.rsan zbonolarınızı satarak borç alın
Neh rlerin üzerinden geçerken s ze köprü yapma seçenekleri sunuluyor. Bu-



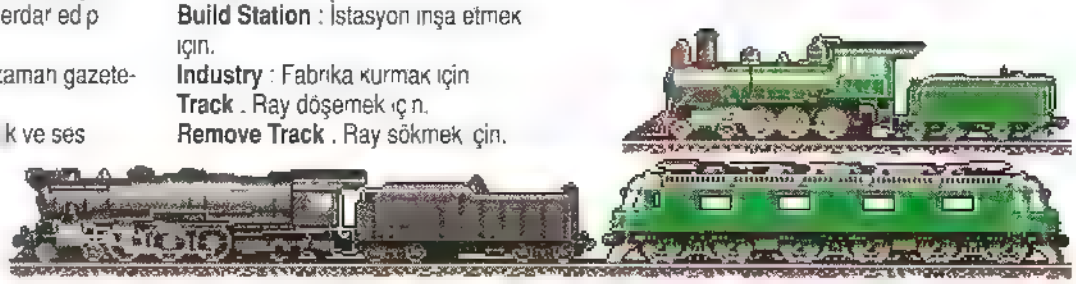
Train Report:Railway to Heaven

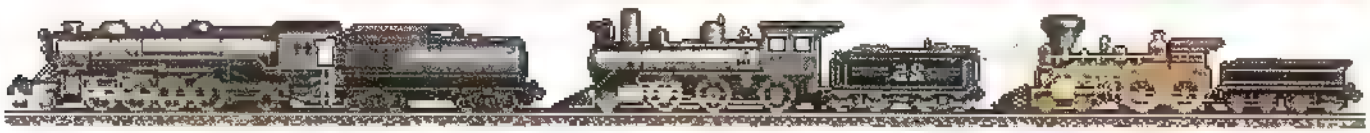
Train class/route	Revenue YTD	Last Year	Lifetime
1)Thr [illegible] Bri [illegible] Rei	£ 65 300	£ 148 000	£ 4 484 000
2)Express [illegible] n Ess	£ 135,000	£ 388 000	£ 6 926 000
3)Express Han [illegible] sn	£ 0 000	£ 0,000	£ 2 309 000
4)Express Ams [illegible] Ultr Ess	49,000	£ 126 000	£ 3 426 000
5)Express Ant [illegible] Bri Bru	30 000	£ 57 000	£ 1,230 000
6)Express Mag Bre	£ 0 000	£ 50 000	£ 1 277 000
7)Express Han [illegible] sn Ess Ultr	000	£ 3 000	£ 1 086 000
8)Local Met Bel	£ 81 000	£ 121 000	£ 1 856 000
9)Local [illegible] [illegible] Met	£ 49,000	£ 77,000	£ 1,082 000

rada her zaman en ucuz köprüyü seçmelisiniz. Bir de zaman zaman bir malı belli bir sürede bir istasyondan diğerine getirmeniz isteniyor. Bunu yaparsanız yolun uzunluğuna göre değişen bir bonus alıyorsunuz
Menu seçenekleri ise şöyle :
GAME
Game speed . Oyunun hızı. Burada en uygun hız FAST
Train messages : Trenlerin istasyona vardıkları zaman sizi haberdar edip etmeyecekleri.
News reports : Zaman zaman gazetelerde çıkan haberler
Features : Buradan müzik ve ses efektlerini açıyorsunuz.
Repeat message : En sol aldığınız mesajı tekrarlar
Save game : Oyunu kaydeder.
Load game : Kaydedilmiş bir oyunu yükler.
DISPLAY
Regional : Tüm oyun alanını gösterir
Area display Eyaleti gösterir.
Local display : Bölgeyi gösterir
Detail display : Her şeyi gösterir.
Find city . Buraya bir şehrin adını yazarak haritayı oraya götürebilirsiniz.
Balance sheet : Mali varlığınızı gösterir
Income statement . Gelir gider tablosunu gösterir.

Train income . Trenlerinizin karını gösterir
Stocks . Hisse senetlerinin en son durumunu verir.
Accomplishments : O ana kadar yaptığınız önemli şeyleri tarih sırasına göre verir
Efficiency Çalışma randımanınız verir
History O ana kadar yaptıklarınızı grafik olarak gösterir
BUILD
New Train : Yeni tren almak için kullanılır.
Build Station : İstasyon inşa etmek için.
Industry : Fabrika kurmak için
Track . Ray döşemek için.
Remove Track . Ray sökmek için.
Improve station : İstasyonlara ekler yapmak için Bu seçeneği sık sık kullanın İstasyonlara post office , cold storage , grapes storage ve arm storage eklerseniz daha çok mal bırakır. Hotel ve restaurant eklerseniz daha çok yolcu gelir. Engine shop eklerseniz tamir - bakım yapabilirsiniz.
ACTIONS
Call broker : Borsaya gitmek için.
Name RR : Şirketinizin adını değiştirir
Reality levels : İlk başta ayarladığınız zorluklar değiştirebilirsiniz
Retire : Oyundan çıkmak için.
Eğer boçoklarınız çok yükselirse Broker'dan konkordato ilan edin (Declare Bankruptcy) Bunu yaptığınızda mali yeden şirketinize el koyuyorlar ve siz ray döşeyemiyor,istasyon yapamıyorsunuz Yeniden paranız olunca borcunuzu ödüyor ve eski haklarınızı alıyorsunuz. Tabii konkordato sırasında borcunuzun bir kısmını siliyorlar.
Oyunda zaman geçtikçe yeni tip lokomotifler de bulunuyor. Bunları takmak için trenlerinizi söküp eyip Replace engine komutunu kullanın.
Oyunun sonunda PIRATES gibi yaptığınız şeylere karşılık bir emekli ikramiyesi alıyorsunuz ve buna göre bir mesleğiniz oluyor
Microprose her zamanki gibi nefis bir oyun yapmış Tek disket ve 512K olanı bu mükemmel oyunu kaçırmamalısınız Özellikle Sim City'i beğendiyseniz

BAHADIR AKCAN

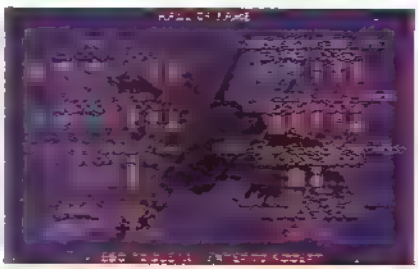




Fighter Bomber artık size zevk vermiyor, F29 zorluğu ile sizi bıktırıyorsa aradığınız oyun artık elinizde. F-15 II, her zaman görmeye alıştığımız simülasyonların daha ilerisinde bir teknoloji ile yazılmış. Oyun hemen hemen hiç yavaşlamıyor ve daha detaylı ve renkli grafikler var. Oyunun en yeni özelliği ise bulutlara sahip olması. Pek buluta benzemeseler de yine de oyuna bir orijinallik katmış. Her oyunun olduğu gibi F 15 II'nin de bazı kötü özellikleri var. Örneğin bütün görevlerin sadece üç hedefden oluşması ve ne kadar değişik görevi seçerseniz seçin yinede hantanın aynı kalıp sadece adların değişmesi gibi. Tabii oyunun başka bir özelliği olan müziğini de unutmamak gerekir. Ne yazık ki bu müzikler oyuna OUT RUN oynuyormuşsunuz gibi bir hava verdiğinden özelliği biraz kaybolmuş. Oyun 2 diskten oluşmuş. Oyunu yüklediğinizde karşınıza dil seçenekleri geliyor. Burada istediğiniz dili baş harfi ile seçin. Sonra size bir şifre sorulacaktır ama bu şifre sağolsun cracker' lar tarafından kırılmış. Burayı da geçtikten sonra karşınıza bazı pilot isimleri çıkacak hemen iştahlanıp en büyük madalyalara sahip pilotu seçmeye çalışmayın. Çünkü siz hangi pilotu seçerseniz seçin yine en alttan başlayacaksınız. Pilotunuzun adını yazıp ENTER'a basın, Eğer diskinizin protect' açık ise pilotunuz kayıt edilecektir. Eğer bir kaç madalya aldıktan sonra ölürseniz bu o madalyaların kaybolacağı ve yeniden başlamak zorunda kalacağınız anlamına geliyor. Bundan sonra oyunu oynayacağınız sistemi seçeceğiniz ekran geliyor. Tabii tavsiyem joystick'ı seçmenizdir. Eğer yanlış bir seçim yaptıysanız yada oynadığınız sistemden memnun değilseniz bunu oyunun içinde değiştirmeniz mümkün Bundan sonra hangi zorlukta oynamak istiyorsanız ona göre pilotunuzu seçin. ROOKIE en kolay, PILOT biraz daha zor, VETERAN en zora yakın oyun, ACE ise en zor oyun için seçilir. Eger ortadaki seçenek olan demo' yu seçerseniz oyun kendi kendine oynar. Zorluktan sonra karşınıza çıkan seçenekler ise hangi senaryoyu oynamak istediğinizi ayarlamaya yarıyor. Burada eger hareketli bir savaş istiyorsanız LIBYA yı seçin. Diğer senaryolar ise daha farklı özellikler taşıyorlar. Arlarında ki en büyük fark ise adların seçtiğiniz bölgeye uyum sağlaması. Mesela MIDDLE EAST' i seçerseniz MALATYA üssü her an karşınıza çıkabilir. Her an dedim çünkü oyun sürekli isimleri ve sıraları değiştiriyor. Bu işte bittiyse karşınıza görevinizin ne olduğunu anlatan ekran gelmiş olmalı burada hedefleriniz size tanıtılıyorve hangi üsten kaç kacağınız anlatılıyor. Ateşe basıp burayı da geçin ve işte oyundasınız.

Yapacağınız ilk şey A tuşuna basıp AFTERBURNER 'ı açarak havalanmak olacak. Hızınız 100 kts. civarına kadar yükselmesini beklemeyi unutmayın. Kalktıktan sonra etrafta biraz düşman avlamak istiyorsanız M tuşuna basarak AMRAAM füzelerin

Umarım siz füzelerinizi boşa harcamazsınız



Gerçi... de olurdu ama uçağınızı seçemediler

F-15 STRIKE EAGLE

kullanın. Bu füzeler belli bir uzaklıktan hedefe kitlendiğinden avlayacağınız uçağın yakınına gidin. Füzeniz kitlendiğinde uçağın etrafındaki daire kırmızı altıgene dönüşecektir. Burada füzeyi fırlatmak için ENTER yada RETURN tuşuna basmalısınız. Çünkü joystick'in ateşi yalnızca makineli tüfeğin ateşlenmesine yarıyor. Eğer elindeki AMRAAM füzeleri bittiyse onlara hemen hemen aynı işi gören ama daha da yakından kitlenebilen SIDEWINDER füzelerini S tuşuna basarak kullanabilirsiniz. Eğer siz kalktıktan sonra avlanmak yerine direk hedefinize gidip görevinizi bitirmek istiyorsanız ekranın en üstünde ki küçük oku takip edin. Ok en ortaya geldiğinde tam hedefe gidiyorsunuz demektir. Bazen hedefe gitmeniz 10 dakika sürebiliyor onun için telaşlanmayın ve sabırlı olun Kalktıktan sonra benzinin çok harcanmaması için - tuşu ile hızınızı azaltabilirsiniz. Sonra tekrar hızlanmak istersenız + tuşuna basın. + tuşunun belli nır yerden sonra hızlanmadığını göreceksiniz Eğer bundan da fazla hızlanmak istiyorsanız A tuşuna tekrar basıp AFTERBURNER'ı açmalısınız. Eğer çok ağır yaralar alırsanız afterburner çalışmayacaktır. Yine yara almaya devam ederseniz motorunuz durabilir Eğer bu kaderden nasıl kurtulacağınızı öğrenmek istiyorsanız yazının devamını okumalısınız. Siz etrafınızda herkesi haklarken onlarda boş durmuyorlar tabii ki. Haritanın hemen her yerinde bulunan pek çok hava alanından kalkıp size saldırıyorlar. Size saldıranlar genelde F5, MIG 23, MIG 25,F1 gibi uçaklar. Eğer etrafınızda F-18 varsa ateş etmeyin. Zaten oyun hangi hedefleri vurmayacağını size söylüyor bunu nasıl mı anlayacaksınız. Sağda bulunan ekranda kitlendiğiniz uçağın adına bakarak. Eğer NO TARGET yazısı varsa bu vurmamanız gereken bir hedeftir. Birde uçarken diyelim ki füzeniz bir F-18'e kitlendi ve sizde başka bir uçağa saldıracaksınız. O zaman T tuşuna basıp başka bir hava taşıtına kitlenin. T tuşu sadece hava taşıtlarına değil bütün füzelerinizi kitlemeye yarıyor. Yani yer füzesi olan MAVERICK'lerde T ile kitleniyor. Etrafınızda bulunan uçakları, yer hedeflerini ve daha pek çok işaret ekranın ortasında bulunan radarın sadan anlıyorsunuz. Radarınızın menzili R tuşu ile artırılır. R tuşuna bir defa basınca radarın menzili değişir tekrar basınca bir kez daha değişir. Siz en iyisi R tuşuna en geniş radar menzili olan LONG RANGE'e gelinceye kadar basın Radarda sizin asıl amacınız olan özel yer hedefleri yıldız şeklinde gösterilmiştir. Hedefinizi bulmanız sadece oku takip etmekle çok zor olacağından G tuşuna basıp MAVERICK füzelerini aktif hale getirin. Bu füzeler kamera olduklarından size hedefinizi bulmakta yardımcı olacaktır Nasıl mı?

Dünya çevresinde F-15 kartalınız yaşamıyor

Niye uçak gemilerini bu kadar küçük yaparlar ki?

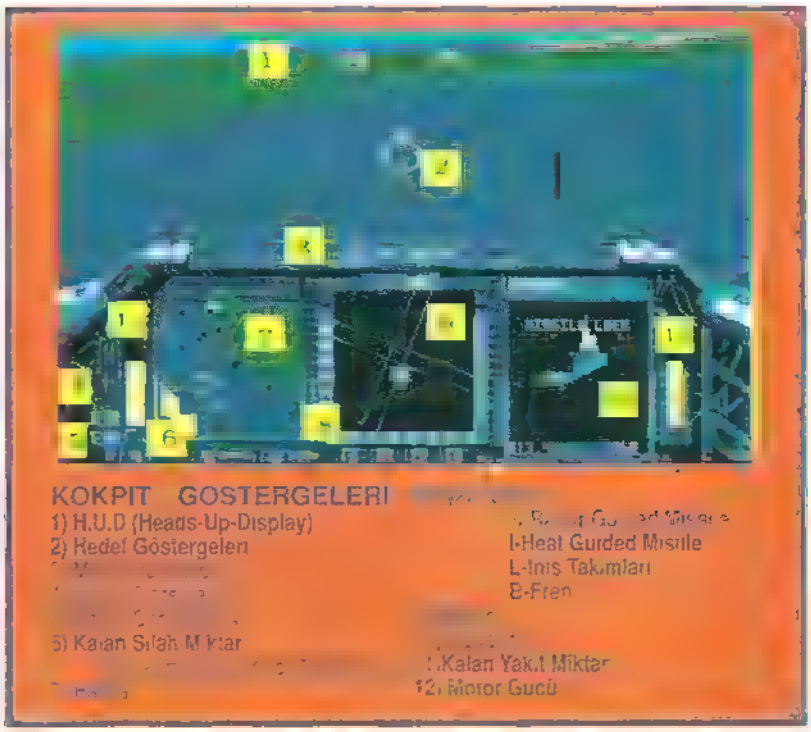
Şimdi siz oku takip ettiniz, radarda yıldız göründü, siz G' ye basacaksınız. Sonra da T' ye basarak Üzerinde PRIMARY yada SECONDARY yazan hedefi 16 kilometreye gelince vuracaksınız. PRIMARY sizin vurmanız gereken ilk hedeftir SECONDARY ise ikinci ,eğer radarda daha önceden SECONDARY' ye rastlarsanız onu vurmanızda bir sakınca yoktur. Diyelim ki siz daha değişik bir taktik istiyorsunuz ve ilk olarak daha gerilerdeki hedefi istiyorsunuz. Bunun için W tuşuna bir defa basın. Karşınıza WAYPOINT SECONDARY TARGET yazısı çıkmış olmalı. Bu arada okun yönüde değişecektir. Bu sayede ikinci hedefe gidiyorsunuz işte. W tuşuna bir defa daha basınca da inmeniz gereken hava alanına gidebilirsiniz. Aslında herşeyi sırasına göre yapınca buna gerek

Denizde kum [illegible] dikkat edin ve radarları oldukça patlat[illegible]

kalmıyor ve otomatik olarak ok size ikinci hedefi göstenyor. İkinci hedefide hallediince sıra size gösterilecek hava

alanına inmeye geliyor. Bir havalanını görebilmeniz biraz zor bu yüzden yine oku takip ed p MAVER CK' i hava a.anına kitleyin. İnerken önce - ile hız düşürün sonra B ile fren yapın (havada) sonrada L tuşu ile tekerlekleri açın. (yavaşlayınca) Tekerlekleri yüksek hızda açmaya boşuna çalışmayın. Yere inince motoru - tuşu ile kapatın. Bir görevi bitirmeniz için bunları yapmanız yeterli ama daha pek çok nokta var

Tam yere inerken birden hava alanını ıskalarsanız yada ben inemem diyorsanız uçağınız tam hava alanın üstündeyken kendinizi ESC tuşu ile fırlatıp başarılı bir iniş yapmış gibi gösterebilirsiniz. Atlamadan önce tekerlekleri açmayı sakın unutmayın. Nedense bu hileyi bilgisayar yutuyor



KOKPIT GOSTERGELERI

1) H.U.D (Heads-Up-Display)
2) Hedef Göstergeleri
5) Kalan Silah Miktarı
I-Heat Guided Misile
L-Iniş Takımları
B-Fren
11-Kalan Yakıt Miktarı
12) Motor Gücü

Her Pilotun hayatında bazı başarısız dönemler olabilir. Siz kendi canınızı kurtarsanız bile fazla uçak kaybedersenız kendinizi bir masa başı görevinde bulabilirsiniz.

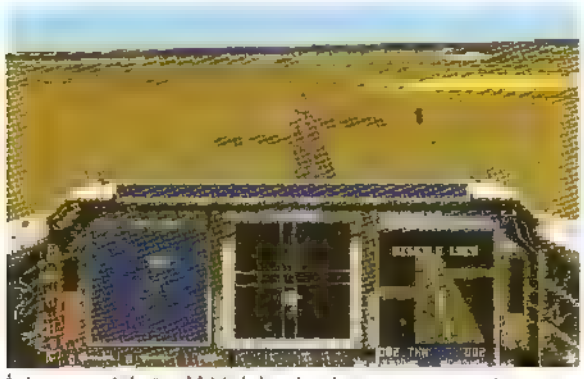
Oyunda size düşman olanlar sadece uçaklar değil. Aşağıda sizi öldürmeyi bekleyen yüzlerce SAM füze fırlatıcısı ve hücum botlar var. Eğer radarda size doğru gelen ince bir (veya daha fazla) çizgi görürseniz bu size doğru gelen bir füzedir. Bu füzenin nereden atıldığı sizin için çok önemli yoksa kendinizi savunamazsınız. Füzenin nereden atıldığı ekranın ortasındaki küçük mavi şeritin içinde yazılacaktır. Bu yüzden gözünüzü dört açın. Eğer bu şeridin içinde SAM FIRING FROM ..... gibi bir yazı çıkarsa alarm çalmaya başlar başlamaz C tuşu ile CHAFF atmanız gerekir. Bu yerden atılan füzelere karşı sizi korur. Eğer şeridin içinde MIG.. (F..) FIRING gibi bir yazı çıkarsa alarm çalmadan hemen F tuşuna basıp FLARE atın. Bu flare' ler ısıya kilenen füzeleri şaşırtmaya yarar. Ne yazık ki bu oyunda CHAFF ve FLARE' ler sınırlı yapılmış. Elinizde kalan chaff ve flare' leri ekranın solunda bulunan benzin çubuğunun yanında C ve F simgelerinin yanındaki rakamlardan öğrenebilirsiniz. Eğer elinizde hiç FLARE yada CHAFF kalmadıysa STORES EXHAUSTED yazısı şeridin içinde görünecektir. Chaff ve Flare' ler sayılı olduğu için onları sadece I ve R ışıkları kırmızı olunca atın. Eğer R kırmızı olduysa CHAFF, I kırmızı olduysa FLARE atın. Size bir füzenin geldiğini ya direktör moddan göreceksiniz yada ses efektlerini açıp garip komik bir sesin çıkması bekleyeceksiniz. Eğer oyunda biraz zorlanıyorsanız P tuşuna basarak AUTOPILOT' u açabilirsiniz. Oto pilot sizi hedeflere ve havaalanları-

na kadar götürecektir. Ama sakın oto p lottan hedefleri vurmasını veya yere inmesini beklemeyin . Bazı seyleri tabıı ki siz yapacaksınız.
Her simülasyondaki gibi bu oyunda da uçağınızı dışarıdan görebiliyorsunuz. Bunu sağlamak için F tuşlarını kullanın. Dıştan görüntüyü seçtikten sonra kabine dönmek için boşluk tuşunu kullanın. Oyunun dıştan görüntülere getirdiği bir yenilik ise DİRECTOR MODE. Bu mod sizin görüşünüz dışında neler olduğunu görmenizi sağlıyor. Pek ışe yaradığı söylenemez ama görmek ısteyenler D tuşu ile bunu yapabilirler. Tekrar D tuşuna basıncada bu mod' dan çıkarsınız. Oyunda kontrolleri değıştırmek ıçin ALT tuşu ile birlikte J tuşuna basmalısınız. Tekrar tekrar bastığınızda başka kontrollere geçecektir. ALT tuşu ile birlikte K tuşuna basarsanız oynadığınız kontrol sisteminin duyarlılığı olan sensitivity'yi

İşte ben, pek rahat olduğum söyleyemez, özellikle arkamda bir MIG29 varken!

ayarlarsınız. ALT tuşu ile bir ikte P tuşuna basarsanız oyun pause olur yani donar. Tekrar ALT tuşuna basarsanız pause açılır ve oyuna devam edersiniz. Z ve X tuşları ise uçağın içinde ısenız en solda bulunan haritaya zoom yapmanız (z) veya unzoom yapmanızı (x) sağlıyor. Uçağın içi dedim çünkü uçağın dışındayken bu tuşlar uçağın görüntüsüne yaklaşıp uzaklaşmanızı sağlıyor. Ekranın ortasında sizin oyunu gördüğünüz camın solunda sürekli hareket eden 900. 600 gibi sayılar KTS. cınsinden hızınızı, sağında hareket eden çizelge ise 1k, 2k, 60k gibi size yükseklığınızı gösterir. 60k size 60000 feet' de olduğunuzu anlatıyor. Oyunda Alt tuşu ile birlikte V' ye basarsanız oyunun ses ayarlarını yaparsınız. Buradan iki müzikten herhangi bırını seçebilir yada oyunun efektlerini kapatıp açabilirsiniz. ALT tuşu ile T' ye basarsanız TRAINING mod' a yanı a ş:rma bölümüne girebilirsiniz. ALT tuşu ile D ye basarsanız oyunun detay ar n ayarlarsınız. Alt + Q ise oyundan çıkışa yarıyor. Oyundaki tuşların açıklaması bu kadar. Oyunda her zaman karadan kalkacaksınız diye bir kural yok. Bazen bir uçak gemisinden de kalkabiliyorsunuz. Baz görevlerde uçak gemısine inmeniz bile isteniyor. Oyun sırasında çok uçak düşürüp, bütün hedefleri vurup, güzelce merseniz madalya a..yorsunuz ve 2nd LITELTANT' lık dan kurtulup daha yüksek kademelere kadar çıkıyorsunuz. Eğer pılotluk kar'yerinizde bir tekdüzelik olusa yani her görevde çok uçak düşürüyorsunuz ama hiç kendi uçağınız kurtaramıyorsanız veya önceleri çok uçak düşürürken birden saçmalamaya başlarsanız size bir masa başı görevi verip başlarından atıyorlar. Her görevi bitirdiğinizde veya bitire medi gınız de (!) karşınıza o bölgenin haritası çıkıyor ve uçuş planınız karşınıza geliyor. Burada solda ki seçenekle neler yaptığınızı görebilir sagdakı ile bu ekrandan çıkarsınız. Eğer oyun en baştaki açılış ekranına dönerse oyun bitti diye korkmayın sadece kendi pilotunuzu tekrar seçerek oyuna tekrar başlamanız gerekiyor. Tekrar bas ayınca kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Eğer tekrar aynı senaryoyu seçtiyseniz size son oynadığınız görev başaramadıysanız yeniden oynamak ısteyıp ıstemediğinizi sorup oyuna geçiyorsunuz. Tabıı eğer ölmediyseniz. Eğer öldüysenız adınızın yanında bir RIP yanı mezar işareti çıkıyor. Bu olmuşsa yeniden bır pilot girip başlamanız gerekiyor.F 15 II bence güzel bir oyun. Microprose bıraz kendi kalitesinin alt na düşmüş ama yinede zevkle oynanabiliyor. Dergide ben ve MAC bu oyunla yaklaşık 6-7 saat hiç sıkılmadan oynadık. Banadır' da bızı kek gibi (gibi' si faz a) seyretti. Sizde böyle zevkli saatleri altın zdak muhteşem ve bir o kadar dayanıklı kar talıa geçırmek ıstıyorsan z bu oyun size göredir. Kendinizi bir defa mesleğinizde yükselme hırsına kaptırdınız mı artık dönüş yok demektir.

ŞAHİN DERYA


İniyoruz, tabii eğer MAC inış takımlarını açmayı unutmazsa

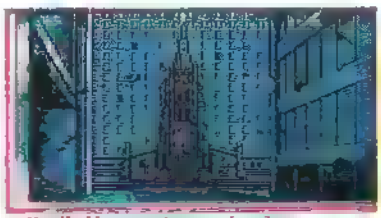
MAN HUNTER

Yıl 2002... Orb adı verilen garip uzaylılar dünyamızı ele geçirmek için New York'a geldiler. Amaçları dünyayı bir Orb kolonisi haline getirmekti. Nükleer bir savaştan yeni çıkmış olan dünya, savunmasız bir haldeydi. Her yer halkı abiye dönmüş insanlar bir parça ekmek için birbirlerinin kanını içmeye hazırdılar. Hiç zorlanmadan dünyamızı ellerine geçiren Orblar New York'ta bulunan ve Amerikanın özgürlüğünün sembolü olan Heykeli Hürriyet anıtını üs olarak kullanmaya başladılar.

Yıl 2003.... Orb'lar Manhunters adında bir örgüt kuranlar. Bir Manhunter olarak yapmanız gereken size verilen görevdeki olayı araştırarak bulduğunuz ipuçlarını, kanıtları, isimleri Orblara bildirmektir. Manhunter'ların birbirleriyle konuşması kesinlikle yasak. Ayrıca bu şekilde birbirlerini yeteri kadar iyi tanımıyorlar ve birbirlerinin yüzlerine dahi bakmaları Orblar tarafından yasaklanmış. Bunlar aslında Orblara hizmet etmek istemiyorlar ama onlara karşı koyacak güçleri olmadığı için ellerinden hiçbir şey gelmiyor.

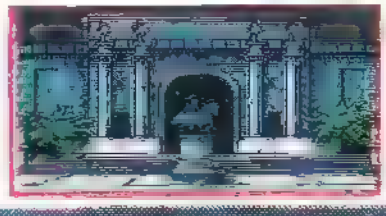
Yıl 2004.... Siz bir Manhunter olarak yeni işinizdeki ilk güne başlıyorsunuz, bir Orb gelerek size ilk gün içindeki görevinizi bildiriyor. Bellevue hastahanesindeki patlamayı araştırmak Manhunter olarak yapacağınız ilk iş. Yatağınızdan kalkıp MAD (Manhunter's Assignement Device) alıyorsunuz, Orb'lar tarafından imal edilmiş olan MAD işinizdeki en büyük yardımcınız. MAD iki küçük yardımcı programı kapsamakta, bunlardan birisi INFO seçeneğidir bunun yardımıyla Oyun da karşılaştığınız karakterler hakkında bilgi alabilirsiniz, ikinci programımız ise TRACKER. Tracker yardımıyla araştırmanız gereken olaylar izleyebiliyorsunuz bunun sebebi her kişinin boy

Manhunter olmak pis iş, ama en azından



NewYork'u gezip ilginç yerler görüyorsunuz.

hatta bir rock konserine bile uğruyorsunuz.



...Orb'lar tarafından konulmuş olan Disk'lerdir. Bu Disk'ler şüphelinin yaptıklarını MAD'e aktarır, fakat ne yazık ki şüphelinin ismini aktarmaz. Bunu bulmakta sizin görevinizdir, Tracker yardımıyla olaylarla ilişkilendirebileceğiniz kişileri takip edebilir yaptıklarının yakından izleyebilirsiniz. Göreve başlamadan önce son bilmeniz gereken şey Orb'lar tarafından yapılmış robotlardır. Bunlar iki çeşittir. Tamir robotları ve koruma robotları, bu robotlar Empire State Building'deki ana bilgisayardan kontrol ediliyor. Tamir robotları silahsız görünse bile işlerinden alıkoymaya çalışmayın çünkü bir patlamayla karşı karşıya kalabilirsiniz, Koruma robotları ise daha güçlü ve zekidirler onları atlatmak daha zordur. Ayrıca tepeden tırnağa silahla donatılmışlardır. Bu açıklamalardan sonra görevinize dönebilirsiniz artık, oyunda F3 tuşu Travel, C tuşuda Mad'i açıp kapamaya yarıyor, bu tuşların fonksiyonlarını bilmek gerekiyor.

GÜN 1

Orb gelip Bellevue hastanesindeki patlama hakkında bilgi toplamanızı istiyor. Biz Mad'i alıp göreve başlıyoruz. İlk önce Mad'i tracker moduna getirip şüphelinin gittiği yerleri inceleyelim. Şüpheli şahıs dönen sarı karedir. Adam ilk önce hastanenin duvarını patlatarak içeri giriyor. Daha sonra sedyede yatan adamın üstünde bazı şeyler yapıp burdan da Manhattan'ın güneyindeki Trinity Church'e gidiyor. Burada sağ taraftaki mumlarda birşey yaptıktan sonra Manhattan'ın dışındaki bir bar'a gidiyor. Burda video oyunu oynayıp Park'ın tuvaletine giriyor ve kayboluyor. Biz aynı adam gibi yapıp Bellevue Hospital'a gidelim (F3, BELLEVUE HOSPITAL, RETURN). olay mahalline varınca hastanenin sağ tarafına gidin (cursor sağ tarafa dönünce bir ok

Greenwood Cemeteri'de tanıdık [illegible] sağda

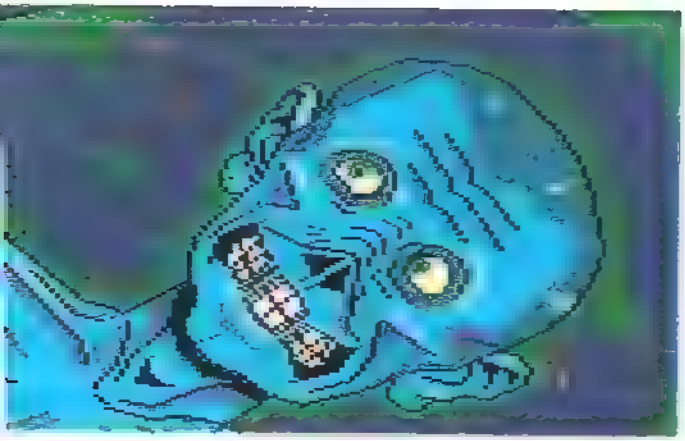
şeklini alıyor. bu yönde [illegible] basmanız lagzım). Şupheli hastanenin sağ duvarını patlatmış. Patlamanın eseri olan delikte girin. Sedyede yatan cesedin ayağındaki not okuyarak adını öğrenin. Mad'ı açarak info moduna girin (C). Reno Davis ismini girdiğinizde onun eski bir Manhunter olduğunu ve ölmeden evvel Chicago'ya transfer edildiğini öğrenirsiniz. Cesedin durumuna bakılırsa öleli birkaç gün oluyor. Fakat üstünde hiç birşey yok. Buradan geri gidin ve travel yapın (F3). Şimdi Trinity Church'e gidin. Sağdaki mumlara gidin, bütün mumları yakın (Kibritlerin üstüne getirin ve return'e basın. Kibrite dönüşen cursorla bütün mumları yakın, birbirzdan söndürün). Buradan travel (F3) ile Brooklyn'deki bara gidin. Bara geldiğinizde içeri girip [illegible] deki tek arcade'i oynayın. Oyunu oynarken sizin Manhunterlikte yeni olduğunuzu çakan Hunter'lar sizi bir teste tabi tutuyor. Barmen gelerek sizin elinize bıçak atıyor. Attığı dört bıçakta sizi yaralamadan parmak aralarınıza saplanıyor. Sizde bunun aynısını yapmak zorundasınız. Sıra size gelince bıçakları return'e basarak atın. Bıçakları atarken iki şeye dikkat etmelisiniz. Birincisi adamın elini yaralamamak, ikincisi ise elin uzağına atmamak. Adamı yaraladığınızda aktörde kafanızı sıkıp beyninizin tavana yapışmasını sağlıyor. Oyunda öldüğünüz zaman ölümcül [illegible] tanızı yapmadan az evvele dönüyorsunuz. Fakat bıçak atmaya sıfırdan başlıyorsunuz. Buraya gelince barmen size ilerde lazım olacak olan bir ipucu veriyor. Sizi rahat bıraktıkları zaman Atarinin başına gidip oynayın. Burada amacın labirentden duvarların hiçbirine değmeden çıkmak [illegible] yolda üç kareye basıp belli evlere top atacaksınız. Bunların sırasını not edin. Travel (F3) yaparak parka gidin. Parktan girince tuvaletin orada

[illegible] Kadın [illegible] gazete okuyan. Burada bize barmenin [illegible] üç kez sifonu çekin. Eğer tam üç kez çekmezseniz [illegible] Manhunter oyununun en [illegible] bulacaksınız. Birçok kişi buraya gelmiş [illegible] bu oyunu bırakmıştır. Burası [illegible] bir labirent. Arcade makinasının [illegible] kullanın ama unutmayın ki bu diğer oyunlara benzemiyor sizin adamınız geri dönünce ekran da ters dönüyor. Bu labirentde 12 tane KEYCARD bulunuyor. Bunlar ilerde çok lağzım olacak, o yüzden hepsini toplayın. Labirentin çıkışında iskelenin üstünde bulunan madalyonu alın (iskelenin üstüne cursoru getirin, return ile madalyonun üstüne getirin ve return). Buradan travel (F3) ile Cooney Island'a gidin (ada labirentten çıktığınız yerin hemen altında bir yerde). Burada yapabileceğiniz tek şey sağ taraftaki kabiliyet oyunlarını oynamak. Lunaparkın sağ tarafına gidin ve orada bulunan üç kabiliyet oyununu oynayın. Üçünü de başarı ile bitirince size bir Orb veriliyor. Üç tane Orb'u aldıktan sonra ortadaki oyunu yeniden oynayın. Fakat bu sefer oynarken bardaki arcade oyunundaki yolunuzda bulunan ve mutlaka atmak zorunda olduğunuz üç topa göre atın. Elinizdeki birinci topu Üst sıradaki 3. hedefe atın. İkinci topu orta sıradaki [illegible] hedefe atın. En sonuncusunu da en alt sıradaki son topa atın. Bu sırada atınca sizi hastanenin duvarını patlatan adam sanan görevli size bakarken madalyonu kullanın. Madalyonun üstünde bulunan Anti Orb cemiyetinin işaretini gören satıcı size bir Data Card veriyor. Bunu Mad'a taktığınızda Phil hakkında bir şey çıkıyor. Bu şunun anlamı Phil'in aslında Orb'larla çalıştığını gösteriyor. Şimdi elimizde bulunanlar birkaç gün evvel ölmüş bir ceset, Orb'lara karşı kurulmuş bir

[illegible] cemiyetin içinde Phil adında bir [illegible]. Burada travel yapınca orb gelip bizden [illegible] ismini isteyecek. Biz Manhunter olarak [illegible] şüphelinin ismini Reno Davis diyoruz [illegible] hastanenin duvarını patlatan o olacak [illegible] Orb'ları yanıltmak için öyle yazın). Şüphelinin ismini girince Orb size eve gidip emir [illegible] beklemenizi söylüyor. Bizde eve gidip [illegible]

GÜN 2

Sabahın erken saatinde Orb gelip bize Grand Central Terminalde olaylar çıktığını söylüyor, bizden de 24 saat içinde şüphelilerin isimlerini bildirmemizi istiyor. Biz Mad'i alıp Tracker modunda şüphelilerin hareketlerini izliyoruz. Birincisi Grand Central Terminal'den Wretched Exess gece kulübüne gidiyor, burada gün bitinceye kadar kalıyor. Biz hemen travel ile Grand Central Terminal'a gidip neler olduğunu öğreniyoruz (F3, GRAND CENTRAL TERMINAL). Terminale vardığınızda sağdaki kıpırdaşan cisimlere bakın. Burada bir Orb ile bir tamir robotu Parçalanmış [illegible] düzeltmeye çalışıyorlar. Buradan Travel (F3) ile gece kulübüne gidin. Kulüpte kapıyı tutan REDMAN adında biri var. Bu şahısla oyalanmadan yan taraftaki sokağa girin. Aslında amacımız pencerelerin birinden içeri girmekti ama bir grup Punk'ı uyandırınca işler karıştı. Şimdi yapmamız gereken dört Punk'ı temizleyip pencereden girmek. Ama bunu yapmak hiçmi hiç kolay değil. Birincisi size bıçaklar atıyor bunlardan kurtulmak için üstten geliyorsa tam gırtlağınızadeğerken aşağı okuna, alttan geliyorsa yukarı okuna basın. Adamın yanına gelince onu safdışı bırakmak için return tuşuna basıp yumruk atın. Bu taktiği 1,2 ve 3. Punk'larda kullanın. Son punk size tabancayla ateş ediyor



Bundan kaçmak için adam elini kaldırınca aşağı gen çekince de yukarı oklara basarak [illegible] Adama yumruk attığınızda sinirlenip size saldırıcı için atacaktır. Kütübe girip kalabalığın arasına karışınca sol tarafta duran kahverengi Manhattan üniforması giymiş kişiye bakın. Surat na bakın ca onun bir kadın olduğunu anlıyoruz. Fakat bunu yapmamız suç olduğundan kadından güzel bir sopa yiyoruz. Yerde K.O. iken çantacadan düşen keycard'ı alın. Bu işi hızlı yapmalısınız çünkü Redman gürültüyü duymuş ve sizi atmak için içeri girmiş bulunuyor. Dışarı at lediğinizde Mad'i açarak (C) Terminal sahnesinde bulunan üç adamdan ikincisin. Tag yapın (crusoru ikinci kırmızıcısıme getirip retun tuşuna bas n eğer bu kırmızıcısım sarı olmuşsa artık Mad onu izleyecektir). İkinci kişi terminalden çıkıp VENDO-DELI adında bir buluşma yerine gidecektir. Burada birisiyle buluşup CENTRAL PARK'a gidiyor. Central Park Orb işgalinden sonra bir mayın tarlası haline getirilmiş. Bunun için adamların gittiği yolu izleyin yoksa parkta sizi zor anlar bekler. Mad'i kapatıp Vend-O-Del'ye gidin. F3'e Burada adamın bir not aldığını veya bir not bıraktığını anlıyoruz. Buradan travel (F3) ile Central Park'a gidin. Bu mayın tarlasından geçmek için verdiğimiz yönler aynen uygulanacaktır.

Her ekranda 22 tane yön var. Bunlar beş bölümlere ayrılmış. Ekranın altında bir geri dönme yönü var (bu ilk ekranda çıkmaz), sağında 4 tane yön solunda 4 yönve üstte 13 yön var. Bunlar şu şekilde numaralayabilirsiniz:

1= Geri dönme (ilk ekranda yok)
2,3,4,5= Sol taraftaki dikey yönler
6,7,8,9.*0,11 12,13 14 15 16.17 18= Üstteki yatay yönler
19,20,21,22.- Sağ taraftaki dikey yönler

Ekran 1= Sağ dikey yönlerde üstten ikincisine gi

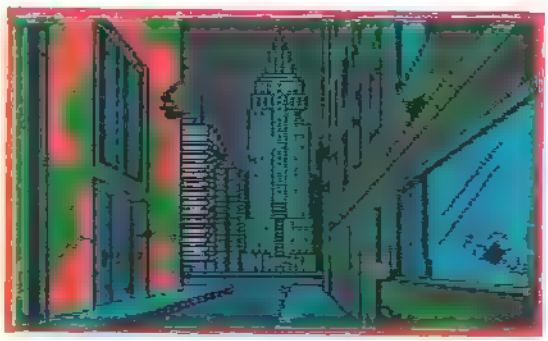
20
Ekran 2- Üst yatay yönlerde soldan dördüncü sıra girin (9)
Ekran 3- Sağ dikey yönlerde en üstteki nal n 19
Ekran 4= Üst yatay yönlerde soldan ikinci 7
Ekran 5- Üst yatay yönlerde sağdan ikinci 17
Ekran 6- Geri dönün
Ekran 7- Üst yatay yönlerde soldan üçüncüsü 8
Ekran 8- Sağ dikey yönlerde en üstten 19
Ekran 9- Üst yatay yönlerde soldan ikinci [illegible] Bu ekranda yerde ölü bir adam [illegible] Ölmeden evvel kanıyla kendi [illegible] adamı yazmaya çalışmış ama yarım bırakmış. Taşra COOL yazıyor ama o Phil Cook'un yarım ha. Evet Anti Orb örgütünün köstebeği ve insan az [illegible] Phil Cook adında bir vakit kaybetmeden [illegible] yanındaki eşyalara bakın. Burada gerek [illegible] şeyler arasında H Osborne adına MEET ANNA yazılmış bir not var. Buradan üç kez geri dönün ve dükkandan 17 yönü alın. Vardığınız [illegible] tarafa boşluğa yönden gidin. Ağacın orada CROWBAR'ı alın. Burada Mad'i açarak (C) info moduna girin. İlk önce Harvey Osborne adını girin. Adamın adresi ve işi [illegible] steleneceklir. Daha sonra Anna Osborne yazın ve aynı adreste [illegible] adlarını öğrenin. Eğer not [illegible] yorsanız gece [illegible] [illegible] görüğünüz kadın [illegible] resmi aynı. Baba [illegible] olduğuna göre kızı [illegible] kodu olmalı. Hemen travel [illegible] F3 yapıp Parkın orada belirten eve gidin. 150v. 32 [illegible] Evi [illegible] girin ve paketin içine [illegible] bakın. İçindeki anahtarları alın. Tam karşıdaki kapıyı düğmeye basarak açın ve asansöre gidin. Evet Phil Cook bizden evvel davranıp kızı öldürmüş. Şimdi geriye kalan son umudumuz [illegible] kişiye habervermek. Gerçi onlar Orb'lara [illegible] şüphesiz şimdiye gereği onlara karşı olmanız gerekiyor ama Kötülere karşı savaşmak ve bunu [illegible] yapmak [illegible] m. Hemen Tracker modunda Mad açın (C) ve üçüncü kişiyi izleyin. Müzede gittiği yolu bir harita olarak verdi ama siz yine de not alın. Çünkü eğer not almazsanız müzeden çıkamazsınız. Buradan çıkıp müzeye gidin. Müzenin ön kapıları kapalı bu yüzden arka kapıdan gidiyoruz. Müzenin sağına gidin ve orada bulunan kapıyı Harvey Osborne'un evinde bulduğunuz anahtarla açın. Müzede adamın girdiği yoldan gidin. Büyük tahta kapıya varınca açmak için crowbar' kullanın. Siz kapıyla uğraşırken Anti Orb cemiyetinin yetiştirdiği bir yaratık sizi öldürmek için gelecektir. Fazla yaklaşmadan One madalyonu gösterin. Sizi cemiyetin üyesi sanan canavar kapıyı açıp geri gidecektir. Siz artık kapılardan geçerek bir odaya varıcaksınız. Odada Üçüncüsü şöneli kişi var. Ama onu kurtarmak için biraz geciktiniz. Odada olan bir patlama adamı öldürüyor. Siz odaya girin ve cesedin eline bakın. Adamın elinde Orb Alliance'a ait bir uzay gemisinin dört modülünden biri var. Bu modül Modul B adında. bu [illegible] adı giyen merak ediyorsanız Mutlaka Grand Central Terminaldeki Uzay gemisinden alınış olmalılar. Zaten başka ne için Terminale girmiş olsunlar ki? ModülÜ aldıktan sonra adamın kolunda dikkat edin. Adamın kolunda Trinity church

[illegible] bir kod yazıyor. Bunu bir düğme olarak yazmış. Her beyaz nokta söndürülecek mumu gösteriyor. Bunu not aldıktan sonra duvardaki resime bakın. Resimde bir evin planı var. Bu size 3 günde ağızım olacak. Burada travel yapın. Bir razdan orb gelip sizden Şüphelilerin isimlerini isteyecek.

1 Şüpheli: Harvey Osborne
2 Şüpheli: Anna Osborne
3 Şüpheli: Philippe Cook

GÜN 3

Sabahleyin Orb gelip Greenwood Cemetary'de ölü bir Orb bulunduğunu söylüyor. Orb'u öldüren adamı bulmanızı istiyor. Siz Mad'i alıp tracker modunda olayı izliyorsunuz. Adam mezarlıktan çıkıp Times Square'de bir tiyatroya giriyor. Tiyatroda bir odaya girip duvardaki bir resimde birşey yapıyor. Buradan Manhattan'ın ortasında bir yer



deki bir [illegible] Abdul's Pawn Shop'a gidiyor. Burada [illegible] birşey yapılıyor. Unutmayın ki Mad'in Kişiler Track edemediği tek zaman [illegible] yerine yakın yerlerine girince. Hemen travel (F3) yaparak mezarlığa gidin. Burada pek kimse yok çünkü asit yağmurları bu bölgede daha yoğun bulunuyor. Mezarlığa girince adamın Jones adında bir mezara ölü Orb'u çivilediğini görüyoruz. Mezarın üstündeki adı not alın ve buradan tiyatroya gidin (F3). Buraya varınca içeri girin ve adamın gittiği sağdaki odaya girin. Burada Karşıdaki resmin üstüne cursoru getirip return tuşuna basarsanız resmin arkasında bir kasa olduğunu öğrenirsiniz. Büronun yanındaki resimleri incelerseniz 1988 yılında doğan bir çocuğu görürsünüz. 1998 yılında 10 yaşında olan birisi 1988 de doğmuş demektir. Bu ölü Orb'un çivilli olduğu mezardaki tarihe uyuyor. Ve dikkat edersenız Mezardaki adamın ölüm tarihi 2004 yılı. Orb'larla insanlar arasındaki son savaş [illegible] tarihi. Buradan Trinity Church'e gidin (F3, sağ taraftaki mumları müzede bulduğunuz adamın doğmesine göre yakın. Üstteki haç açılacaktır. Bu gizli bölümde Modul A bulunuyor. Modül'ü alın ve kapaktaki işaretleri not alın. Mumları söndürdüğünüzde kapak kapanacaktır. Haç şeklinde not aldıktan sonra Abdul'un dükkanına gidin (F3). İçeri girip Abdul'a gidin ve size rozet gösterince kilisede not aldığımız şekillerin şekilce bulunan rozetleri alın. Abdul size bakacak ve sizi cemiyetin bir üyesi sanarak yer altındaki gizli bölüme gönderecek. Bu HIZLI yolculuktan sonra [illegible] erdeki resme bakın. Bu odada resimde bulunan bir şeyi sayılarla ifade etmelisiniz. İlk resme dikkatli bakınca ters bir 41 olduğunu görüyoruz. Bunu alttaki tuşlara basarak yazarsak kapı açılır ve biz geçebiliriz.

İkinci resimde halloween'in tarihini istiyor bunun cevabı da 10 31

3 Resim 264

4 Resim 425

Böylece odalardan çıktık. Ama ... yaptıysanız yukarıdan bir taş sizi ... Yerde ölü bir adam görüyoruz. ... peçesinin bir tarafında Harry yazdığını görüyoruz. Bir an bu adamın oğ... çok üzücü protesto amacıyla meza... Orb astığını düşünüm. Hemen Mad'... Harry Jones ismini girin. Adamın T... Square'de bir tiyatrosu olduğunu ... öğreniyoruz. Hemen sağa gidin ve P... karşılaşın. Onu görünce yanına koşun ... tuşuyla güzel bir yumruk atın. Adam ... düşürüp kaçacaktır. Notu alın ve okuyun. ... tiyatroda bulduğumuz kasanın ... Mad, Autoscan devresiyle notu ... alacaktır. Hafızaya alınan notlar info mod... NOTES yazarak görülebilir. Merdivenlerden çıkınca kendinizi Empire State Building ... karşısında bulacaksınız. Buradan travel (F3 ... Manhattan'ın en alt ... gidin burada bir ye... olma... Burası Harry Jones'un evi. İçeri girin ve ... an için akılınıza Müzede bulduğunuz resim gelsin. Resimde az ... radyo işaret ... bu bunun bir şeyi belirtmek için yap... Radyoya gidin ve Crowbar ile parçalayın. ... Harry Jones Anti Orb cemiyetinin bir ... Phil o yüzden onu öldürdü. Bunu radyo ... de bulunan Modul C ile ispat ... Şimdi elimizde 3 tane modul var. Anti Orb cemiy... can kaybı ve Phil Cook ... sanırım çünkü biz cemiyetin yerine ... ne girip etrafı bombalıyacağız. Hemen ... gidip (F3) kasanın içinde ne varmış ... Kasanın kodlarını girdikten sonra aç... den kağıdı alın. Kağıtta Empire State ... bilgisayarın kodu yazıyor. Mad ... na alacaktır. Empire state building'e ... evvel Mad'i açıp Phil Cook yaz... verdiğinde Empire State deki ... Bütün Orb robotlarını kontrol eden ... la biraz oynayalım.... (F3,EMPIRE STATE,RETURN). Geldiğinizde Bilgisay... bakın. Kırmızı düğmeye basarak bilgisayarı aç... Size kod soracaktır. Tiyatroda bulduğunuz kod ile (ucucc) bilgisayara giriş sağlayın. Biraz ... mak ne bu bilgisayarın sadece Be... mevkide kişiler tarafından kullanılabileceğini söyleyecek. Artık bir Manhunter olmadığınızdan Continue seçeneğini seçin (CONTINUE, RETURN). Biraz dan bilgisayarda belli kategoriler çıkacaktır. Bunlar:

ALPHA= Bellevue Hospital

"ALPHA"

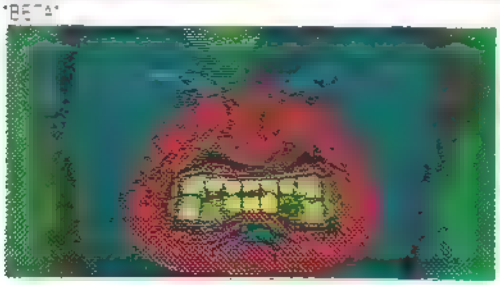
SECURITY= " HALL PATROL ... - Has... bulunan ana kod ... koruması

" SPECIAL SECURITY ... Reno Da... bulunduğu oda koruması

OPERATION= FOOD SUPPLIES ... yemek ve ihtiyaç ...

BETA= Grand Central Terminal

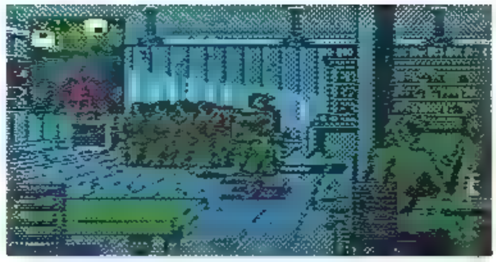
"BETA"



... SECURITY ... TRANSMITTER ... OPERATION ... MAIN COMPUTER ... TRANSMITTER ... Transm... öğrenmek

Bilgisayar ... bir yerde ve ... yapabileceğimiz tek şey bir pla... Mod. D hastanede. Odaya bir Orb ... Robot ... ALPHA SECURITY ... PROTECTION yapın. Daha sonra GAMMA ... AIR DEFENCE yapın. ... bilgisayardan çıkın. ... Orb ... Bizde ... yazıyor

... Mad'i ... Burada bir ... Daha sonra E... evinize geldiğinizde ... dolapta birşey yaparak ... görüyorsunuz. Sizce dün kim gidip bilgisayar... karıştırdı? Kim daha sonra evine gitti. Mad'i do... ... koyup uyudu? Evet bildiniz SİZ. Artık ... bilgisayarı rahatça kullanabilirsiniz çünkü siz Şüphelinin her gittiği yere gidebilirsiniz. Mad'ı ... dikten sonra Signal Tracker diye bir program devreye girecektir. Yapmanız gereken alttaki ... ekrana ... giren program... ... ikinci gündeki terminal sahnesindeki gibi). Bunu kaçırırsanız repeat seçeneğini ... SIGNAL ANALYSIS ... Mad'ı tracker moduna ... Empire State Building'e gidin ... EMPIRE STATE BUILDING ... Bilgisaya... UCUCC ... ALPHA SECURITY PRO... ... ALPHA SECURITY ... HALL PATROL ... Reno Da... ... Hemen kapıdan geçin ... Maalesef burada sizi bir Orb görüyor ve koruma robotu



çağırıyor. Siz kaçmaya çalışırken robot sizi yakalayıp ... odasına tıkıyor. Bu odada kuralları ... Manhunter var. Tabi bunlar sizden çooook önce gelmiş. Siz bu Manhunter'ların ... üstüne çıkıp ızgaradan dışarı ... İçeride Orb, robot ve bir analizer bulunuyor. Bunlar suç işlemiş Manhunter'ları yok ediyorlar. Doğrama işi bittikten sonra bunlar dışarı çıkıyor. Tabi biz robota Orb protection görevi verdiğimizden o da çıkıyor. Hemen Crowbar'ı kullanıp ızgarayı kırın. Makinenin yanına gidin ve burada bulunan Modul D'yi alın. Da... ... yukarı ... (cursoru kırmızı ... ve ok yukarı baktığında return'e ... dönen halıyı ters tarafa döndürür. Mer... yukarı çıkın ve halı ile öbür odaya ... Burada yapmanız gereken ipler yardımıyla ... pencereye ulaşmaktır. Ama bu teller ... akımlar geçiyor. Bunlara ... meye çalışın. Pencereye ... aşağı düşüp hastaneden çıkmış ... Burada travel (F3) yapıp Empire ... gidin. Bilgisayarı UCUCC ile ... GAMMA- SECURITY- GROUND PROTECTION yapın. Bu Hürriyet anıtının hava ... Şimdiki elimizde 4 mo... gidip uçmaya ne dersiniz? ... buraya geldikten sonra Soldaki ... bakın. Burada Crowbar'ı kullanarak ... bulduğunuz gemiye girin. Dört ... sonra sağda bulunan ... daki düğmeye basın. Üç ... önce ortadakine, sonra sağdakine ve en son soldakine basın. Açılan de... labirente girin. Bu gemilerin tek ... bir yere çarpınca tenis topu gibi ... Ayrıca gemiyi durdurmak için çok ön... hareket etmek ... Labirentten tuvalet ... çıkıyorsunuz. Burada bir demo size Phil Cook'un gemisine binip uçtuğunu ... geçtiğinde sağda bulunan ... beyaz karelerin altındaki düğmeye basın. Bu gemide bulunan dört bombayı aktif hale ... Siyah karenin altına basarak ekranı ... bakın. Şimdi yapmanız gereken Phil Cook'un gemisinden kaçıp şu dört yeri ...

... Liberty

... Hospital

... Central Terminal

Empire State Building

... Oyun bitti! Evet oyunun son ekranı ... Fakat sonunda çıkan To Be Continued ... Manhunter'ın Sanfransisco'yu ... zorluyor. Manhunter güzel ve zor bir oyun. Şimdi yapılan adventure'ler gibi değil. Grafik özelliği olmasa bile mutlaka alınacak olan bir oyun.

KERİM KAMHI & ORHAN CEVHER

ÇOK YAKINDA

MANHUNTER II- TAM ÇÖZÜM!

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

"Dostça Hizmet"

AMIGA'DA ARAYIPTA BULAMADIĞINIZ OYUNLAR:

☆ LOOM
☆ MANIAC MANSION
☆ INDIANA JONES
☆ FUTURE WARS
☆ OPERATION STEALTH

Geniş bir Commodore 64 arşivi, Bilgisayar yardımcı mazemeleri, tamir servisi ve uygun fiyatlarla hizmetinizdeyiz

Şehit Asım Cad No:51
Kısmet Işhanı. Daire6
Beşiktaş, ISTANBUL
Tel:160 82 11

BUKET
BİLGİSAYAR

✧OYUN SALONU
✧TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ
✧OYUN ÇEKİMİ
✧AMIGA VE C-64 ALIŞ,SATIŞ veTAMİRİ

OSMANAĞA CAMİİ YANI. PAVLONYA SOK. NO.5
TEL:347 05 13 - 347 69 97 KADIKÖY

SAMSUN
PIRINÇSOFT BİLGİSAYAR

*PC - AMIGA 500 -C-64 BİLGİSAYAR SATIŞI
*EĞİTİM,ÇİZİM,MÜZİK ve OYUN PROĞRAMLARI
*BİLGİSAYAR DERGİLERİ
*512 KB RAM-2.0 MB RAM
-MİDİ-S.SAMPLER
. EXTERN DRIVE AMIGA MULTI ICE- MAUSE
. PAD-EKRAN FİLTRESİ
*MULTI ICE III (PROF) FİNAL III -LIGHTPEN
*TÜM DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ
*BİLGİSAYAR TAMİR SERVİSİ(24 saatte Tamir)

Gazi Caddesi Kışla sokak no 3`C 55030 SAMSUN
TEL:9-36 11 59 85 Fax:9-36-12 26 68

HİKMET
BİLGİ İŞLEM

HER TÜRLÜ KULLANILMIŞ C-64 VE AMIGA VE DİĞER BİRİMLER CAZİP FİYATLARLA PEŞİN ALINIR

● Amıga ve Commodore 64 Satışı ● Garantili Bakım Onarım
● En yeni Programlar ● Bilgisayar yan ürünleri

Şemsettin Günaltay Cad. No:205/3 Tüccarbaşı-Erenköy
Tel:386 07 01

CREATURES

Evrenin taa ötek. ucunda Blot adında ufacık bir gezegen vardır. Burada yasayanlarada Blot'lular denmektedir. Gezegenleri Blot'un bir aya kalmaz yokolacağını öğrenen Blot'lular hemen bir uzay aracı inşa edip yeni bir gezegen arayışına çıkarlar. Bulana kadar da isimlerini Fuzzy Wuzzies olarak değiştirmeye karar verirler

Günlerden birgun, uzayda giderlerken bir asteroid gemilerine çarpınca dünyaya inmek zorunda kalırlar Şans eseri içine düştükleri o mavi su u şey onları ölümden kurtarır. Daha sonrada bu mavi şeye Pasifik Okyanusu adını verirler. Önce karaya çıkarlar sonrada buldukları bu adaya 'Kainattaki En uçuk Yer' ismini takıp bir köy inşa ederler. Fakat maalesef bu adaya onlardan önce yerleşmiş olan kötü şeytanlar da vardır ve Fuzzy Wuzzy'lerin çılgın partilerine de, gürültülerine de, adaya taktıkları isime de gıcık kaparlar. Sonunda bir plan yapıp Fuzzy Wuzzy'ler mahsus düzenledikleri büyük bir partiye davet ederler. Parti [illegible] boyan her Fuzzy tuylerini fırçalayıp kendini parti mekanına atar. Tam hepsi havaya girmiş çılgınca dans ederken şeytanlar bunların üstüne dev bir ağ fırlatıp yakalarlar ve onları işkence odalarına götürürler. Fakat bir tanesi kurtulmayı başarır... Clyde Radcliff !!! Clyde sabahleyin çalılar arasında uyandığında başında ağrı, ağzında pis bir koku vardır. Birden geçen geceyi hatırlayan Clyde arkadaşlarını kurtarmak için yola çıkar. Clyde sizsiniz. Yani minicik, ufacık, küçücük bir yaratıksınız ve ağzınız iğrenç kötü kokuyor

Creatures' programlayan Rowlands kızları daha önce de birçok başarılı oyuna imzalarını atmış bir ekip. Elimizdeki bilgiye göre oyunu yaparlarken sırf şirin ve komik olması için günlerce uğraşmışlar, tüm komşularından fikirler almışlar. Siz hele bir torture chamber'ları göründe ..o zaman benim gibi düşünmeye başlarsınız.

Oyunda Clyde'ı yöneterek sağa doğru ilerliyor ve yolunuzu kesen tüm yaratıkları öldürüyorsunuz. Başta silah olarak yalnızca pis ağız kokunuz var. Ateşe bastığınızda yere meğer olarak gi-

den alevli nefesiniz eğer ateşi bi» süre basılı tutarsanız Clyde resmen ağzından alev püskürtüyor. Bölümler iki stage ve bir torture chamber'dan oluşuyor. Yanı stage'leri geçiyor ve arkadaşlarınızdan birini işkence odalarından kurtarıyorsunuz.

Ayrıca her yükleme arasında cadının dukkanından süper silahlar alabiliyorsunuz. Fakat burada para yerine oyun boyunca toplayacağınız sihirli yaratıklar veriyorsunuz

İşe adanın en ucundan başlıyorsunuz. Diğer uçta sizi, tüm Fuzzy Wuzzy'lerin tutulduğu şato bekliyor. Şatoya ulaşana kadar büyülü ormanı, şelaleleri,mağaraları, mezarlıkları aşmanız gerekiyor Tüm bu mekanlarda birbirinddeln zorlu yaratıklar sizi bekliyor.

Fakat Clyde yeri geldiğinde suya düşmemek için yaprağa binip vantilatörle nehirleri geçiyor,yeri geldiğinde kaskını takıp suya dalıyor.

Tüm bunlar başarıyla gerçekleştirip mutlu sona ulaşmak tamamen sizin ellerinizde. Tek yapacağınız gidip en yakın bilgisayarcıdan Creatures alınak Sakın tek yüz olarak satılan Creatures'ı almayın çünkü ikinci bölümü çalışmaz. Çalışan Creatures onlu arkalı bir disklettir. Onu mutlaka alın. Süper !!!

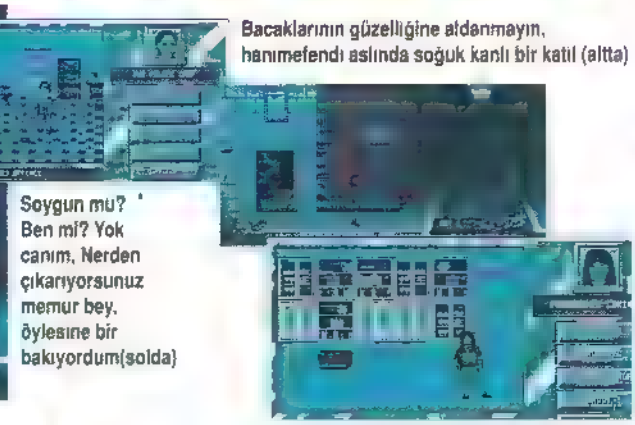
Not : Bir dahaki sayımızınipuçları bölümünde işkence odalarının çözümlerini bulabilirsiniz (?!)

MERT HEKİMCİ

64'ler sayfa 53

CRIME

Soygun mu? Ben mi? Yok canım, Nerden çıkarıyorsunuz memur bey, öylesine bir bakıyordum(solda)



Bacaklarının güzelliğine aldanmayın, hanımefendi aslında soğuk kanlı bir katil (altta)

Bir şehrin belediye başkanı olmak istiyorsunuz. Ne yapardınız? Var gücünüzle çalışmak mı? Amaan bırakın bunları çünkü bu oyunda "İyilik" kelimesinin hiç yok. Aksine her türlü yolsuzluk, dolandırıcılık ve rüşvet var. Şehrin iyen gelenlerin kendi tarafınıza çekemediniz mi? Hemen şantaj yapın. Bu da olmazsa öldürtün. İşte böyle bir oyun sizi çekerse okumaya devam edin. Oyunun başında Murphy'nin önemli kurallarından biri yazıyor. Güzel olan şeyler ya yasak, ya kötü, ya da zararlıdır. Ve sizde kendiniz için iyi bir seviyeye gelmek için bu zararlı şeylerin hepsini yapıyorsunuz.

İlk olarak en addal 2 başkan adayından birini seçiyorsunuz. Bunlardan biri Çinli, diğeri İtalyan. Herikisinde yanlarında 2 yardımcısı var. Ve hepside siyahlı. Adaylardan birini seçtikten sonra, o gruptan birisi seçip, şehirde bir gezintiye çıkıyorsunuz. Başkan adayının hantası yok. Bu yüzden onagirdiğiniz evlerden bir tane temin etmeniz, Diğerlerinin hantaları var ve şehirdeki yerleri bir noktayla belirtiliyor. Bazı evlerin kapıları kilitlidir. Bunlara girmek için diğer binalardan bulacağınız anahtarlarınız olmalıdır. Bir eve girmek için joystick yukarı yapıp ateşe basmalısınız. Eve girdiğinizde karşınıza 5 ikon çıkar.

1) PUT. Bu ikon elinizdeki bir eşyayı bırakmanızı sağlar. Bunu yapmak için bu ikonu seçip attığınız eşyalardan birini seçin. Daha sonra girdiğiniz binada herhangi bir yere bırakın.

2) USE. Bu ikon kendisinden sonra seçilen eşyayı kullanmanızı sağlar.

3) TAKE. Bir eşyaya klikleyip daha sonra bu ikonu seçerseniz, eşyayı alırsınız. En fazla 5 eşya taşıyabilirsiniz.

4) SHOOT. Bu ikon, girdiğiniz evlerde rastladığınız birine silah çekmenizi sağlar. Silahla tehdit etmeye yarar. Ayrıca evlerde karşınıza çıkacak silahlı serseriler öldürebilirsiniz.

5) CANCEL. İkon menüsünden çıkmanızı sağlar.

Ayrıca bu menüdışında, girdiğiniz yerlerde bulunan kişilere klikleyince çıkan bir menü daha vardır.

a) Give. Elinizde bulunan eşyaları karşınızdakine vermek için kullanılır. Bu ikondan sonra vereceğiniz eşyaya klikemelisiniz.

b) Blackmail. İşte en önemli ikonlerden biri. Şantaj, konu. Bununla elinizde bulunan dosyalara dayanarak birine şantaj yapabilirsiniz. Bu ikonu seçip, daha sonra elinizdeki dosyalardan birini seçmelisiniz.

c) Talk. Karşınızdaki kişiyle dostça konuşmaya ve soru sormaya yarar.

d) Shoot. Tam karşıya yola gelmeyen bu ikonle tehdit edebilirsiniz.

e) Cancel. Bu menuden çıkmaya yarar.

Sokaklar tehlikelidir. Yolda yürürken sizi tekme atan serseriler, karşı taraftan kurşun atan ve elinde makinalı tüfek olan adamlar gücünüzü azaltabilir. Bunun için ortalıkta polis yokken bunları temizleyin. Ateşe basıp silahınızı çekin ve vurun. Yine polisler yokken alt çapraz yaparak üstlerini arayın. Böylece dinamit veya şarjör gibi önemli eşyalar bulabilirsiniz. Bazen binaların pencerelerinden ateş açılabilir. Bunlar da üst çapraz yapıp vurabilirsiniz. Karşı kaldırıma geçmek için yaya geçidindeyken aşağı yapmanız gerekir. Evlere girdiğinizde bulacağınız önemli eşyalar vardır.

Para. Barmenlere rüşvet olarak verilebilir.

Önemli bilgiler alınabilir.

Anahtarlar. Kilitli kapıları açmak üzere oyunda 5 tane anahtar vardır.

Otobüs bileti. Bir evde otobüs bileti bulursanız "Use" komutuyla kullanabilirsiniz. Böyle yaptığınızda otobüsün camından dışarıyı görüyorsunuz ve daha hızlı seyahat edebiliyorsunuz. Ayrıca vurulma ihtimali ortadan kalkıyor. İnmek için ateşe basın.

Şarjör. Kurşunlarınız azaldığında "Use" komutuyla silahınızı doldurabilirsiniz.

Pasaport. Şansınız varsa polise yakalandığınızda bir müddet sonra dışarı çıkabilirsiniz fakat bunun için pasaportunuz olmalı.

Dinamit. Banka soyarken kasayı patlatmaya yarar.

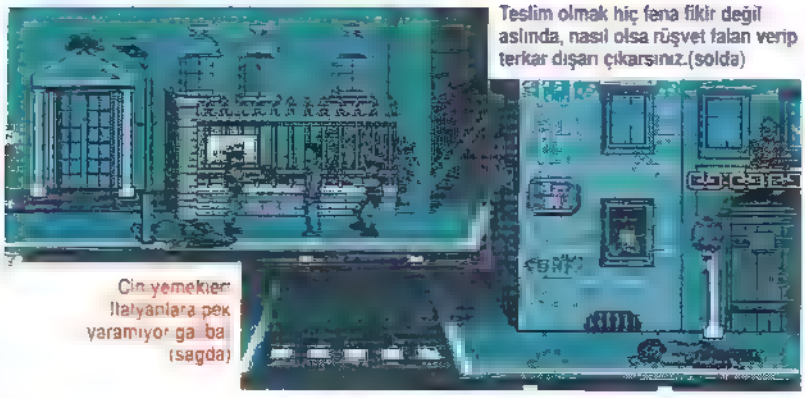
Detenatör. Dinamitleri patlatmaya yarar.

Telsiz. Haritanız varsa telsiz alın. Daha sonra "Use" komutuyla açın. Böylece polislerin yerleri haritada belirecek, sizde rahat rahat adam vurabileceksiniz.

Harita. Başkan adayları için şehrin planıdır. İçeceklerin. Barlara klikleyip "Use" komutunu verirseniz gücünüz artar.

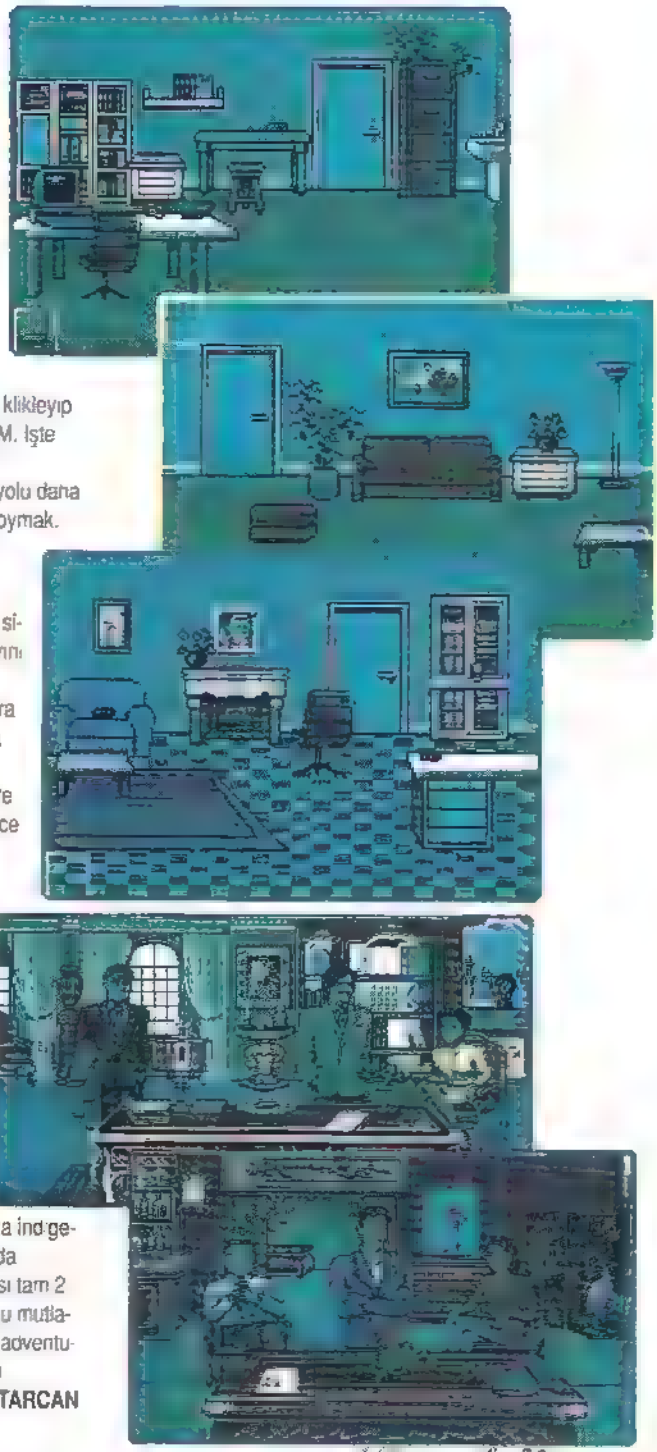
Ama. Bu da "Use" komutuyla gücünüzü

DOES NOT PAY



Teslim olmak hiç fena fikir değil aslında, nasıl olsa rüşvet falan verip terkar dışarı çıkarsınız.(solda)

Cin yemekleri İtalyanlara pek yaramıyor galiba (sagda)



arttırır.

İlkyardım çantası "Use" komutuyla yaralarınızı iyileştirir ve gücünüzü arttırır.

Ve tabi şantaj yapabilmeniz için evlerden bulacağınız dosyalar vardır. Şehir polisinin psikiyatrik dosyası polis şefine şantaj yapmanızı sağlar. Belediye başkanının, hakimin ve bankerin sokak kadınıyla çekilmiş fotoğrafları vardır (Aman kanları duymasın öldürürler valla). Hakimin karısının uyuşturucuya bağımlılığını gösteren dosyalar ve erkek arkadaşı ile ilgili resimler şantaj yapmak için idealdir. Belediye başkanı bir alkolikti. Bunu kanıtlayan bir dosya vardır. Sizin gibi, simdiki belediye başkanının seçilmek için yaptığı hileler bir dosyada bulunmaktadır. Ve son olarak gardiyanın mahkumları kaçırmak için, kendi el yazısıyla yazılmış planlarını bulabilirsiniz. Bunlara sahip olursanız şehirdeki ilen gelenlerin sizin için yapmayacakları yoktur.

Birde kısa yoldan para kazanmak için banka soyabilirsiniz. Bunu yapmak için 4 bomba ve bir detenatöre ihtiyacınız vardır. Bombaları sersemlerden veya evlerden, detenatörü "General Store" adlı büyük alışveriş merkezinden alabilirsiniz. Ayrıca yüzünüzü saklamak için bir adet çorap gereklidir. İlk olarak çorabı alın ve bankaya bırakın. Daha sonra bombaları ve detenatörü alın. Bankaya girip çoraba klikleyin ve "Use" komutunu verin. Adamınızın suratında çorap belirecektir. Bankere klikleyin ve "Shoot" komutuyla tehdit edin ama sakın vurmayın. Size kapıyı açacaktır. Bombaları kasanın 4 köşesine yerleştirin ve detenatore klikleyip "Use" komutunu verin. BOOOMMM. İşte paracıklar artık sizin.

Kısa yoldan para kazanmanın bir yolu daha var. Girdiğiniz evlerdeki kasaları soymak. Bizde burında çözümü var. İşte şifreler.

275 521 4 7249 212 0503 6385 0 48 3147 5516

Son birşey daha söyliyim. Polisler sizi birine ateş ederken veya üzerlerini araken görürse ates ederler. Bir muddet onlardan kaçın. Daha sonra sizi takipten vazgeçecekler. Ayrıca polislerin yanında silah çekebilirsiniz. Ateş etmediğiniz süre içinde sizi birşey yapmazlar. Sadece silah çekmek sersemlerde kaçınır. Kurşunsuz kalınca bu metodu uygulayın. Oyun esnasında ESC tuşuna basınca karşınıza "load", "save" ve "quit" seçenekleri çıkacaktır. Onceden diskete kayıt ettiğiniz bir oyunu yüklemek için L tuşuna, kayıt etmek için S tuşuna basmalısınız. Oyundan çıkmak için Q tuşuna basabilirsiniz.

Her zamanki gibi bu mükemmel oyunun sadece bir kusuru var. Oyun içinde yüklemeleri en aza indirgemek için, bütün şehrin planı bir anda yükleniyor. Yani oyunun yüklenmesi tam 2 dakika 50 saniye sürüyor. Bu oyunu mutlaka alın. Özellikle strateji veya icon adventure turunu sevenlere tavsiye edenm.

ÇAĞRI DÖRTER&GÖKHAN TARCAN

sayfa 55

AMIGA BASIC

Yum ! Yeni bir sayı ve yeni bir bölümle karşınızdayız. Bu ayki komutlarımız biraz değişikçe olacaktır.
Veri kontrol konutları
READ - DATA
Read - Data ikilisi ile programın veri kontrolü yapmasını kolaylaştırabilirsiniz. Read komutu Data satırlarından itibaren verileri okur.
Örnek :

```
For i = 1 to 10
Read a$
Next i
Data Orhan, kerim, şahin, vs.
```

Bu programcık 10 kez read komutuyla data okur. Eğer data sayısı 10' dan azsa Out of Data (Yetersiz veri) mesajı alırsınız
Örnek # 2.

```
10 CLS
20 READ A$, A
30 PRINT A$, A
40 GOTO 20
50 DATA AHMET, 5
60 DATA MEHMET, 15
```

Bu programı çalıştırdığınızda Out of Data mesajı alırsınız. Peki Data satırlarının bittiğini AMIGA' ya anlatmak için bir yol yok mu ? Tabii ki var.
Örnek # 3:

```
10 CLS
20 READ A$, A
30 IF A = 0 THEN END
40 PRINT A$, A
50 GOTO 20
60 DATA Ahmet, 5
70 DATA Mehmet, 15
80 DATA Orhan, 0
90 --
```

Böylece A değişkeni 0 olduğu zaman programdan çıkarak out of Data mesajını önlemiş oluruz
Örnek # 4
Bu örnekte satır numarası kullanmıyoruz.

```
Başlangıç.
CLS
LOCATE 5, 5
INPUT " Aradığınız kişinin adı nedir " ; A$
ara.
READ C$, B$, TL$
IF C$ = "Piggy" THEN GOTO nowayout
IF A$ = C$ THEN GOTO ok
GOTO ARA
ok:
CLS
LOCATE 5, 5
PRINT " ADI   :  " ; C$
PRINT " SOYADI.  " ; B$
PRINT " TELEFONU :  " ; TL$
bekle
A$ = INKEY$.IF A$ = "" THEN GOTO bekle
GOTO başlangıç
nowayout:
CLS
LOCATE 5, 5
PRINT " Aradığınız kişi mevcut değil "
GOTO bekle
DATA Orhan,Cevher,1597062
Data Şahin,Derya,1597063
Data Murat,Adanç,1608211
Data Piggy,Unknown,3322454
```

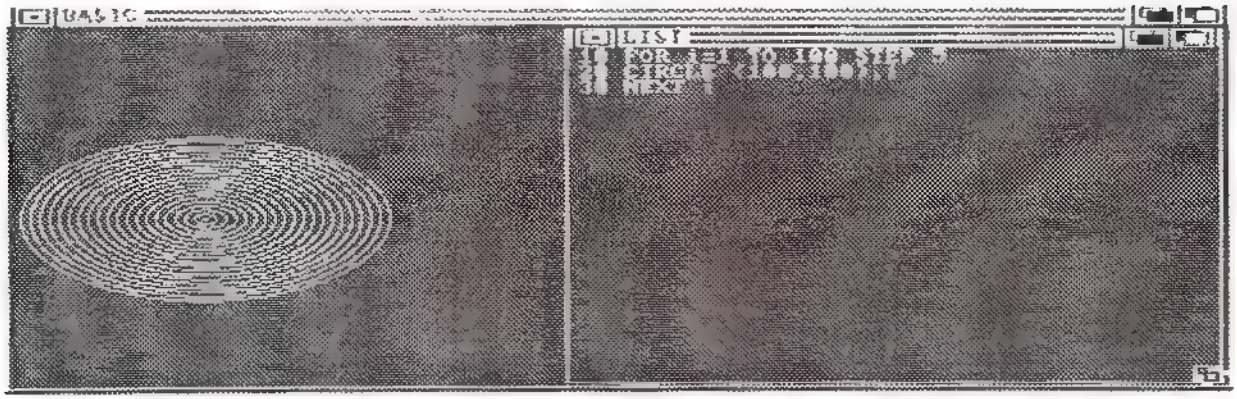
Programın açıklaması :
1.satır : Başlangıç adlı label ile programa başlıyoruz.
2.satır . Ekranı siliyoruz.
3.satır : Cursoru 5, 5 pozisyonuna getiriyoruz.
4.satır Kullanıcının A$ değişkenine bir veri vermesini sağlıyoruz.
5 satır : Ara adlı label verilen ismi arıyan bölümün başlangıcını oluşturuyor
6 Satır : READ komutunu kullanarak Data satırlarını okuyoruz.
7 satır : Eğer data satırlarının sonuna gelinmişse Nowayout adlı label'a atlanıyor.
8.satır : Aranılan isim bulunduysa ok adlı label'a atlıyoruz.
9.satır : Eğer bu şartlar doğru değilse aramaya devam ediliyor.
10.satır : Ok adlı label verinin ekrana basıldığı bölümün başlangıcıdır
11.satır : Ekran sılıniyor.
12 satır : Cursor 5,5 pozisyonuna getiriliyor.
13 14 ve 15.satırlar : Bilgiler ekrana basılıyor.
16 satır : Burası bir bekleme rutininin başlangıcı.
17 satır : Bir tuşa basmanız bekleniyor.Basılınca başa dönüyoruz.
18.satır : Nowayout adlı label ismin bulunmadığını gösteren bölümün başlangıcı.
19.satır : Mesaj veriliyor.
20.satır : Bir tuşa basılması bekleniyor
Read Data komutunun pratik olmayan yönü dataların her seferinde programın sonuna yazılmasıdır Yani programı sadece BASIC bilenler kullanabilir Bilgisayar operatörlerinin de rahatça veri işlem yapabilmeleri için bu verileri diskete kaydedebiliriz. Bu konuda gelecek sayıda bilgi vereceğim.
Matematiksel fonksiyonlar
LOG
Verilen X değerinin Logaritmasını e tabanına göre verir. X sıfırdan büyük olmalıdır.
Örnek :

```
Print Log(1), log(10), log(100)
```

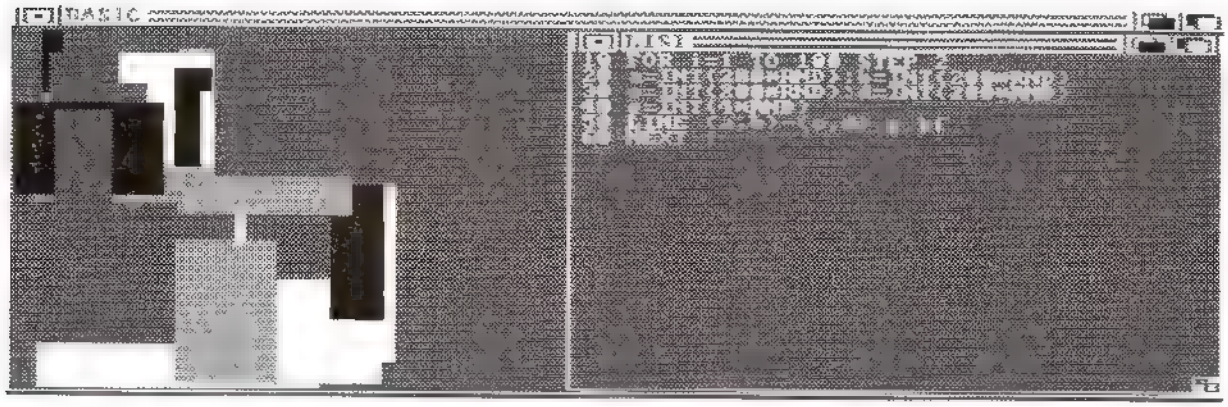
OCT$
Verilen ondalık sayıyı octal (sekizli) sisteme çevirir. Örnek :

```
PRINT OCT$ (30)
```

RND
0 ile 1 arasında bir rastgele sayı yaratır.



PRINT (30*RND)
0 ile 30 arasında bir sayı verir
Bu komutla zar atma işlemi, fikstür çekimi gibi tuhaflıklar yapabilirsiniz.
SAY
AMIGA'yı konuşturmakta kullanılır.
Kullanımı :
SAY söz,data
data 7 parçadan oluşur.
1.parça : Aksan belirtir.65-320 arasında olmalıdır.
2.parça : 0 ya da 1 olu 0 olursa vurgu açık olur.1 olursa robot ses olur.
3.parça : Hız.40-400 arasında olur.
4.parça : Cinsiyet.0-Erkek 1-Kadın.
5.parça : Hertz cinsinden frekans.5000-28000 arasında olmalıdır.
6.parça : Volüm.0-64 arasında olmalıdır.
7.parça : Sesin hangi kanallara gideceğini belirler.Siz sesi çift kanala yollayın bunun için de bu değer 10 olmalıdır.
SGN
Verilen sayının pozitif / negatif olup olmadığını belirtir.
PRINT SGN(1), SGN(0), SGN(-1)
Matemetikse SGN fonksiyonu :
- Bir sayı 0'a eşitse 0 olur.
- Bir sayı pozitifse 1 olur.
- Bir sayı negatifse -1 olur.
SIN(X)
X'in radyan cinsi olması şartıyla sinüsünü verir.
AMIGABASIC kullanarak matematik ödevlerinizi de böylece yapabilirsiniz. Örneğin bir fonk siyonun grafiğini çizdirip kağıda dökebilirsiniz.
SQR(X)
X'in kare kökünü verir.
X 0 ya da pozitif olmalıdır.
TAN(x)
X'in radyan olması şartıyla tanjantını verir.
Matematik fonsiyonların AMIGABASIC'e çevrilmesi.
Sinüsoid ve Cosinüsoid fonksiyonlardan bazıları AMIGABASIC'te şöyle elde edilebilirler :
Hiperbolik tanjant :
TANH (x) = (EXP (-X) / EXP (X) + EXP (-X))*2+1
Hiperbolik kosinüs :
COSH (X) = (EXP (X) + EXP (-X))/2
Hiperbolik sinüs :
SINH (X) – (EXP (X) - EXP (-X))/2
Ters kotanjant :
ARCCOT (x) = ATN (X) + 1.5708
Ters kosekant :
ARCCSC (X) = ATN (X / SQR (X*X-1))+SGN (X) -1) * 1.5708
Ters sekant :
ARCSEC (X) = ATN (X / SQR (X*X-1)) + SGN (SGN(X)-1) * 1.5708
Ters cosinüs :
ARCCOS (X) = -ATN (X / SQR (-X*X+1))+1.5708
Ters sinüs :
ARCSIN (X) = ATN (X / SQR (-X*X+1))
Cotanjant :
COT (x) = 1 / TAN(x)
Cosecant :
CSC (x) = 1 / SIN(x)
Secant :
SEC (x) = 1 / COS(x)
Bu formüller her halde işinize yararlar.
Gelecek ay diskete veri kaydetmeye olanak sağlayan işlemlere başlıyoruz. Formatlı bir disketinizi hazırlayın. Bu arada eğer örnek BASIC programlara ihtiyacınız varsa bana disket gönderebilirsiniz. Bir dahaki aya kadar hoşçakalın.
BAHADIR AKCAN



64'ler sayfa 57

PREDATOR II

Harrigan, Los Angeles şehri polis teşkilatının bir elemanıdır. Motonze ekipten bir arkadaşı ile birlikte devriye gezerken kaza sonucu kendilerini iki büyük uyuşturucu çetesinin arasında bulurlar. Ağır ateş altında kalan iki polis hedef olarak çetebaşı suçluları seçerler. Harrigan Colombiyalı uyuşturucu satıcısı Armand Veganın peşine düşer. Bu arada kimse aralarında bir de uzaylının gezmekte olduğunu bilmiyordur. İşte tam bu andan itibaren siz hikayedeki Harrigan rolüne bürünerek oyuna dahiliyorsunuz.

Predator 2, tamamen monotonluk içerisinde süren, hep aynı tip düşmanlardan oluşmuş, uzun ve sıkıcı dört bölümden oluşuyor. Oynanış şekli ile Operation Wolf'tan hiçbir farklılık göstermeyen bu oyunda amacınız Harrigan'ı yöneterek, onun Predatörü yakalayıp yok etmesini sağlamak.

En az Amiga versiyonu kadar kötü yapılmış olan oyunun ekran düzeni şöyle:

- En yukarıda (yani en ileride- Perspektif görüntüsü) camlardan çıkan ve kaldırımda koşuşturup size ateş eden caniler. Bazen buradan masum insanlar da geçebiliyor (şişkolar). O yüzden dikkatli olup onları da vurmaya kalkmayın. Aksi takdirde sol alt köşedeki rozet resmi kararır. Tamamen kararduğında ise bir hakkınızı kaybedersiniz.
- Kaldırımın biraz altından, arasıra motorsiklet'ler geçecektir.
- Yolun ortasında, eğilmiş size ateş ediyor olan adamlar göreceksiniz. Ayrıca bazen burada, üzerinde M1, M2, M3 veya RCKT yazan objeler de olacaktır. Bunları vurduğunuzda ekstra silahlar elde edersiniz. Çelik yelekler enerjinizi yenilerler. Aldığınız ekstra silahların mermileride burada dağınık bir biçimde size bekliyor olacaktır.

Size en yakın olan kısımda ise Predator saldırıp kaçacaktır. Onun dışında da bir iki

düşmanınız yanınıza yaklaşabiliyorlar.

Ekranın en altındaki kısımda, enerjiniz uzun, kare biçimindeki şekiller ile gösteriliyor. Soldaki rozetin ne işe yaradığını yukarıda anlatmıştım. Sağda da kullanmakta olduğunuz silahın resmi, rozetin hemen yanında da mermileriniz sayısı var. Oyun ekranında Harrigan, yanı sıra şeffaf olarak çizilmişsiniz. Çizgilerden ibaret olan adamınızın belden yukarısı, en aşağıdaki kısmın ortasına yer eştirilmiş Joystick'le yönetilen hedef hareket ettikçe vücutta ona göre dönüyor. Siz böylece ekrandakilerle savaşırken görüntü de sola doğru kayıyor.

Tüm bu ince ayrıntılardan sonra biz gene hikayeye kaldığımız yerden devam edelim..

Savaşın ortasına giren uzaylı iki çetenin başındakileri öldürünce bu seferde suçlular kendi aralarında çatışmaya başlarlar. Ve Jamaikalılar Armon Vegayı yakalayıp doğu yakasındaki bir binanın çatı katına götürürler. İkinci bölümdeki amacınız Armonu Jamaikalılar veya Predator öldürmeden ele geçirip adalete teslim etmek. Binadaki çatışmada Harriganın iki yakın dostu ölür. Harrigan bunun üzerine yaratığı takip edip bir metroda pusuya düşürür.

Üçüncü bölümde bu metroda geçiyor. Son bölümde de yaratığı saklandığı eski fabrikasında mihlamaya gidiyorsunuz. Ve ben yanlış anlamadıysam eski Predatoru buluyorsunuz.Predator 2nin hem kaset hem de disket kullanıcılarına hitap etmesi bir avantaj, sayılsa da bence filmin adını lekeleyen bir oyun.

MERT HEKİMCİ

Commodore64

MAC

ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

Boğucu bir karanlık. Ruhunuz yoğun bir boşluğun içinde yüzüyor. Bir an kafanızın içinde binlerce düşünce geçiyor, bir an simsiyah bir boşluk beyninizi dolduruyor. Ne düşündüğünüzü kim olduğunuzu anlayamıyorsunuz, ama acı çekiyorsunuz,hem de derin bir acı.Ama bu fiziksel birşey değil, bütün acı ruhunuzda, vucüdünüz işlevini kaybetmiş bir organ gibi karanlık düşünce dünyanızın ucunda sallanıyor. Bir an için herşeyi goze alıp bu durumdan kurtulmaya karar veriyorsunuz son bir çabayla sizi çevreleyen karanlığı yırtıp çıkmaya çalışıyorsunuz acı artıyor. Beyniniz kanıyor, duygularınız deforme oluyor, ruhunuz karanlıkta kaybolmayla yok olma arasında gidip geliyor. Sizi çevreleyen bu perde sanki evrenin ta kendisi Bütün çabanız sadece size acı vermeye yarıyor. Acı giderek büyüyor,bütün benliğinizi kaplıyor ve tam siz karanlığın bir parçası olacakken ufacık bir delik beliriyor, galiba başardınız Hayal bile edemiyeceğiniz bir ızdırap çekerek deliğin öteki yanına geçiyorsunuz ve işte o anda hayatın aslında ne ...tan bir yer olduğu anlıyorsunuz.Bütün bu çabadan sonra kendinizi yepyeni ama daha derin bir karanlıkta buluyorsunuz. Boşlukta kaybolup giden yalvarmalarınız hiçbirşeyi değiştirmiyor. Başladığınız yere geldiniz. İşte bu noktada vereceğiniz karar sizin ne olduğunuzu belirler Eğer herşeyi göze alıp bu ikinci karanlığı da aşmaya çalışırsanız siz kahraman bir aptalsınız, yok eğer durumu kabullenip hiçbirşey yapmadan burda kalırsanız o zaman da siz pasif bir aptalsınız Sonuç. Hayat gerçekten berbat bir yerdir. Teşekkür ederim.

Bu berbat hayatta bana uzun zamandır tatmadığım zevk ve huzuru tattıran birşey oldu, onu sizle paylaşayım bari, hayır bu şey sandığınız gibi sarışın ve organik değil aksine siyah, ortasında bir delik var ve üzerinde Double Density yazıyor Etiketinde de DEUTEROS yazıyor Geçen ay herzamanki gibi dergiye çıkacak bir oyunun resimlerini hazırlamak için oyunu yüklerdim Amacım biraz kurcalayıp güzel birkaç grafik bulmaktı Karşıma bir sürü ikon çıktı, ona buna baasmaya başladım. Aradan 55 saat geçtikten sonra ben hala bu oyunun karşısındaydım, ve artık beynimde madencisimleri uçuşuyordu. Oyun klasik bir Milenium taklidi, hatta bir rivayete göre Milenium'un devamı, siz dünyalılar olarak uzaya yayılmaya (abi insanlar çok aç gözlü ya) çalışıyorsunuz .Bunun için belirli koloniler kurup uzaylı amcalarla savaşmanız gerekiyor. Tabi her işin başı para ama bu oyunda para yok, başlıca sıkıntınız madenler Aslında benim anlatmama gerek yok zaten Burak oyunu açıklamış ama benim lanet çenem durmadığından ben yine de size ne düşündüğümü söyleyeyim dedim Düşündüğüm şu: Bu oyun için ölünür ve bu oyun adamı öldürür. Diğer galaksilere ulaşılamıyor olması bizde oyunun demo olduğu izlenimini yarattı ama demo memo. bu oyunu alın, hayatınızı düzeltmez ama en azından bir süre sonra etrafınızda olup biten iğrençlikleri görmezsiniz. Bir diğer iyi oyun ise F15 II. Tam olarak simulasyon sayılmaz, ama insanı köpek gibi hırsalndırıyor Madalya ve rütbe almak için debelenirken ne olduğunu anlayamıyorsunuz. Tembel co-pilotum Bülent (beyniniz oyunu yataktan takip eder) saatlerce oynamama dayanamayıp sonunda agresif girişimlerde bulunmaya kalktı Böğrüne bir maverick yiyince yerine dönüp o dürücü muhabbetlerine devam etti Yanı sizin anlayacağınız etrafta müthiş kendinizi kaptırabileceğiniz iki tane oyun dolaşıyor, uyarıdınız,kendinize dikkat edin.

Bu ay mektup seçerken çok zorlandım, çunku bu aylıkler klasik Bana bir oyun tavsiye edermisin' standartlarının çok daha üzerindeydi. Bayağı iğinç övgüler ve ağır eleştiriler aldığımı soylemeliyim. Sanırım MAC Adventure yakında bir iç savaşa sebep olacak. Ateş veya ölüm, burdayık, ve daha uzunca bir süre burda olmayı düşünüyoruk. İşte 'Cehennemden gelen postacı' Hüsnü'nün bu ay getirdikleri.

LIVE IN A RUT

Selam eski dost, yüzlerce mektubumu çope atmış olsan bile seni tekrar aramızda görmek güzel. Nasıl yapıyorsun bilmiyorum ama kesinlikle benim düşüncelerimi taşıyor, yazıyor ve yaşıyorsun. Yok yanı, harbi harbi tepemizde (yoksa bunlar sadece ikimizin tepesinde mi?) bunca bela, dert, püsür varken bu insanlar neye gülüyor? Bunlar hiç Polaris Blackened dinlemezler mi, hiç mi kullanılmış tuvalet kağıdı muamelesi görmemişler? Neyse senin derdin sana yetiyordur, işte sana birkaç utak soru;

1) Hobbit'te Ring'i aldıktan sonra bir elf tarafından kapatıldığım mahzende red dragon la beraberim ama daha fazla ilerleyemiyorum

2) Dağlardaki hücreden çıkamıyorum? Nightmare Eddie

MAC. Önce şunda anlaşalım, ben hiçbir mektubu çöpe atmıyorum, hepsini saklıyorum. Bundan sittin sene sonra kazı yapan bir arkeolog bunları bulduğunda kafayı yesin diye. Sonracığıma eğer benimle aynı şeyleri düşünüyorsan sana acıyorum (kendime acımıyorum, ben zaten ölmüşüm) ama haklısın. Bu gülen in-

UP
UNITED PESSIMISTS

santlar aslında birer deve kuşu. Kafalarını sokmuşlar kuma, cici cici duruyorlar, tek farketmedikleri kafası kumda bir deve kuşunun arkadan ne kadar büyük bir hedef teşkil ettiği!

1) Şincik açıkçası kafamı karıştırdın yarım saattir oturup içinde Red Dragon olan mahzen düşünüyorum. Tabi bu arada kafam düşünceden düşünceye atlıyor ben dağıldım Eğer dark dungeon'dan bahsediyorsan burda kapı açılana kadar Wait diyip sonra Wear Ring ve SW demen gerekiyor Yok eğer şarapların olduğu yeri kasdediyorsan burada önce beni çağıracaksın (benciltik yapma) sonra ben gelince oturup şarap muhabbeti yapacağız. Eğer içince kendini kahraman zanneden tiplerdensen hiç zahmet etme ve şunları yap: Open Barrel, Drink Wine, Climb Into Barrel, Close Barrel, Wait

2) Hobbit'lerin boyu fazla olmadığından Bilbo yukardaki pencereye yetişemiyor. Yıllar önce benim de Keith Abimizden (adventure yazarlarının piri olur, önünde saygıyla eğiliyoruz, üstadlara ego sökmez) burda yapman gereken Dig Sand, Break Trap Door, Take Key Wait, Say to Thorin'Carry Me', Say To Thorin'Open Window', Say To Thorin'West'

DIE IN A RUT

Pek Sayın MAC,

TMNT rumuzlu bir arkadaşın Nisan sayısında sorduğu soruya gözlerim zoom yaptı. Fanatik bir Manowar hayranıyımdır da... Manowar dinlemediğinizi söyiemişsiniz. Ben sizin baba bir matalcı olduğunuzu düşünmüştüm, yanılmışım Megadeth e saygım var ama Manowar'ın üstün olduğu tartışılmaz. Hiç olmazsa Manowar hayranları grup tarafından 'true metal people' ünvanına layık görülmüş bulunuyoruz. Tarafsız olarak bir dinle bakalım. Eğer dinlememenizin özel bir sebebi varsa açıkla lütfen Sweep those dogs from our kingblah blah blah blah blah Ahmetowar

MAC: Bekliyorum, bir gün sen ve senin gibiler büyüyecek diye Ahmet ama bir turlü olmuyor. Siz hep aynı kalıyorsunuz Kendi saplantılarınızla kurduğunuz garip fanatizminizle kendinizi üstün zannediyorsunuz. Hayallerini yıkmış olmak istemem ama ne yazık ki siz üstün değilsiniz. hatta aşşağılık olduğunuz bile söylenebilir Bu lafım Manowar hayranlarına değil ,kendi beğendiklerı grup dışında birşey dinleyenleri dışlayanlara. Şimdi senin Manowar dinliyor olman seni benden daha iyi metalci yapar mı? Saçmalama, uyan artık. Senin böyle yapman bir tek kime yarar biliyormusun, her fırsatta boğazımıza çökmeye hazır bekleyen anti-metal kesime Niye Manowar dinlemediğime gelince, şöyle veya böyle grubun bütün kasetlerini dinledim ve yaratıkları ama, bana itici geldi, bana biraz fazla Conan gibi göründüler. Ama bak ben seni Manowar dinliyorsun diye aşşağılamıyorum, sen de müzik zevki senle uyuşmayanları rahat bırak.

LIVE IN A RUT

Sevgili MAC,

Şu anda Black Cat dinleyip coşuyorum içimden dansetmek geliyor. Teybin gitar solo'ya nasıl dayanacağını düşünüyorum

1) Neden acid ve metal ikı düşmandır?

2) F-16'da callsign'ımı nasıl verebilirim?

3) F-16'da paraşütle atladığım halde hedefleri vurduğumda %100 başarılı oluyorum. Acaba böyle olunca görev gerçekten tamamlanmış mı oluyor?

4) Target Hit deyince hedef tamamen vurulmuş mu oluyor?

5) Silent Service de War Patrol bölümünde doğru destroyer'i seçtikten sonra ne yapmalıyım

Ayberk Acid

MAC: Black Cat mı? Hani şu buyuk göğüslü zenci hanımın soylediği şarkı mı? Abi sen hangi gitar solsundan bahsediyorsun ya? O şarkıda gitar da mı var? Benden duymuş olma ama o şarkı tamamiyle Hard Rock ozentisi

1) Bugün filozofluk günümüzdeyiz galiba. (ben sabah 5'te hep böyle olurum.) Aslında bu doğal çünkü metal ve acid (ikisine de takılan poser'ları saymazsan) aynı toplumsal sınıflara hitab ediyorlar. Bu sınıflar zaten yüzyıllardır uyuşmuyor, müzikte bahane oluyor Bir de tabi her iki camianın bazı anahtar figürlerin dolduruşuna geldiği gerçeği var. Herneyse ben kimseye düşman değilim, bana tek batan birinin yanıma gelip teybimi kısmaya kalkması, zorla kendi kasetini dinletmeye çalışması veya 'ne anlıyorsun bu gürültüden' gibisinden laflar etmesi Bişey anlıyorum ki dinliyorum gerizekalılar, siz anlamıyorsanız bu sizin derdiniz,beni rahat bırakın, defolun, dağılın...

2) Callsign'ı yollamak için C'ye basma! Onun yerine T'ye bas.

3) Sen milyonlarca dolarlık uçağı mahvetmeyi başarı sayıyorsan, evet başarılı oluyorsun. Neden bilmiyorum ama nedense bana inemiyorsun gibi geldi? Bir şey ima etmiyorum, sadece bir his.

4) Soru ciddi mi, dalga mı geçiyorsun?

5) Bu bölümde önce büyük haritayı kullanarak devriye bölgende dolaş, karşına avlayacak birşeyler çıkınca zoom yap, ve oyuna normal olarak devam et

DIE IN A RUT

Sevgili Mac,

Selam! Beni tanıyorsun zaten, onun için hemen sorulara geçiyorum.

1) Future Wars'ta geçmişte parayı bulamıyorum. 25. sayı bende var, yine de bulamıyorum.

2) 40. sayıda bahsettiğin Talha Yalta'nın oyunu ilgimi çekti. Almak istiyorum.

3) Bugünlerde oynadığın bir oyun var mı, varsa adı ne, kaç disket

4) Larry III'te oteldeki show'a giremiy. 20 Dolarım oliy, adama veriy, adam birşeyler diy, ben takiliy, sen ne diy?

5) Chip'n Dales'in oradaki mağara ne işe yarıyor

6) Demon's Tomb'u aldım, biraz yardım etsen keşke.

MUDER,Ankara

MAC: Dabıyatlıyan seni tanıyorum Muder, bu ay bana 8 mektup mu yazdın, yoksa dokuz muydu? Bu arada 64'ler buz dansı ekibi ve oda müziği orkestrası olarak sana 'Hayırlı Olsun' diyoruz. Millet, Muder Amiga almış,

artık Kick Off2 oynamak istediğinizde nereye gideceğinizi biliyorsunuz!

1) Bende de 25 sayı var, ben bulabiliyorum. Şimdi bu işi nasıl halledeceğiz, istiyorsan orada yazanı birde heceleye heceleye oku.

2) Talha süratle efsane olmaya yaklaşıyor. İlk gönderdiği oyuna bayılmıştım, şimdi gönderdiği Conan'ı olanda dağıldım. Zanaat şahesen ve hatta muhteşem! Yanlız geçen ay ufak bir yanlış anlama olmuş, ben oyun dediğimde bilgisyar oyunu demek istememiştim (abi beni kimse anlamıyor ya!) bu oyunlar kağıt üzerinde oynanıyor, bir paragraf okuyorsunuz yapmak istediğinize göre bir numara seçerek başka bir paragrafa gidiyorsunuz. Tabi Talha'nın kendinin de itiraf ettiği gibi bunca emek verdiği oyuna (emek dediğim ***emek*** yani, her halde birkaç ay uğraşmıştır) konu olarak Conan seçmek bir hata, daha orjinal olabilirdi. Talha oyunların her türlü copyright haklarını bana devretmiş durumda, şu anda elimde hazır Conan yok ama İlim İrfan Yuvasını istiyorsanız fotokopi ve APS ücreti için 7 000 TL yi (valla kar yok!) İş Bankası Ihlamur Şubesi Hesap No. 160965'e yatırıyorsunuz (kahrolsun bürokrasi), dekontu gönderiyorsunuz ve adventure ve RPG'nin Türkiye'deki geleceğinin pekte sandığınız kadar ölü olmadığını görüyorsunuz. Ölü değil çünkü Ziya Aşkar (sana haksızlık ettiğimi biliyorum kusura bakma) aynı sistemi Amiga'ya uyarlamış. Oyunun adı 'Hırsızlık Sanatı ve grafikleri bilem var. Sistem olarak basit olabilir ama ilensi için denn şeyler vaad ediyor.

3) Bugünlerde P.Page yiyorum, P.Page içiyorum, heryerde P.Page görüyorum P Page kusuyorum, P.Page, P.Page, P.Page, P.Page. Cahallar için P Page sayfa hazırlama ve MAC'e kafa yedirtme programıdır, ve bu konuda çok başarılıdır Ama umarım bu kadar eziyet sonunda bu sayfa güde[illegible]

4) Şimdi ben bunu 40 kere sordum sen adama parayı veriyorsun, o sana kodları sonra bu kodlar diskette ben bunu bir daha sormuyorum bir daha soranı çok fena dövüyorum

5) O mağradaki çiçekler her çapkına lazım olabilir di mi!

6) Bir gün tatile çıkarsam, çok uzaklara falan gidersem, yanıma alacağım iki diskten biri bu oyun olurdu Diğeri de P.Page (at şakanlık yapıyor abi, önümde interface ekranı zangır zangır titreyen bir P.Page görmezsem kendimi çıplak hissediyorum

Şimdi ilk olarak tavandaki de[illegible]yı[illegible]muyla kapat, sonra defteri sandviç olduğu torbaya koy, torbayı kapat torbayı kovaya koy, duvardaki zımbırtıları bunların hepsini lahit'e koy, lahit'i kapat yere vur parmağınla taha işte burdalar gibisinden lahit'i göster ve ateşlerde cayır cayır yan

LIVE IN A RUT

MAC

daha önce sana bir mektup yazmış ve o mektuba sevgili diye başlamıştım. Üzülerek söylüyorum, sana ve köşene o an sevgimi kendi ellerinle yok ettin. Sebebi mi, bu sana 3. mektubum ve hiçbiri yayınlanmadı. Buna karşılık her ay belirli kişilerin mektupları yayınlanıyor. Bazen onların bu ayrıcalığa nasıl sahip olduklarını düşünüyorum, ve sanırım biliyorum, büyük bir ihtimalle meta dinliyorlar, arada sana kaset gönderiyorlar sana rüşvetçi demiyorum. .

1) Bir arkadaşım 64'te Police Quest çıktı diyor, doğru mu?

2) 64'te Shadow of the Beast geldi ve aldım, hani açıklaması?

3) Uğraşıyorum, ama Fish'te bir türlü başarılı olamıyorum. Bu oyunu açıklady sanız kaç ncı sayıda?

Kaan Kekık

MAC. Öyle veya böyle, sen bana rüşvetçi diyorsun. Ben sana kızmıyorum, anlaşılan seni fena üzmüşüm. Mektubunun acı dolu anlatımı (abi bu duygu sömürüsü ya) beni kahretti. Ama yanılıyorsun. Biliyorum Ziya ve Orkun'un mektupları diğerlerine göre daha sık çıkıyor ve ben bu yüzden Apo Abi dahil olmak üzere bir sürü kişiden tepki alıyorum. Ama Ziya ve diğerleri bana köşe ilk açıldığından beri yazıyorlar, (o zaman bir sayfaydık be, logomuz bilem yoktu) aramız da bir yakınlaşma var. Ama sende aynı sırarla yazarsan bakarsın bundan bir sene sonra birileri niye hep Kaan'ın mektupları çıkıyor diye şikayet ediyor olur. Yayınlanmasa bile bütün mektupları okuyorum, bu da böyle biline.

1) Bunu cevaplamam için bana bir kaset göndermen gerekiyor Parasını seni kafalayan arkadaşını döverek alabilirsin.

2) Piyasadaki Shadow of the Beast tam çalışmıyor, ama Mert derin çabalardan sonra kartuştaki orijinal'ini aldı. Çok yakında (gelecek ay mesela) çözümünü bekleyin.??

3) Üzgünüm, iki sorudan sonra her soru için bir kaset alıyoruz. Ben sana rüşvet olarak 16. sayıyı yollardım, ama adresin zarfta kalmış, zarf çöpteymış, çöp gitmiş, sen iyisi mi adresini bana bir daha yaz, ama allah için karanlık ruhumu daha fazla karartma!

DIE IN A RUT

Sayın MAC,

[illegible] aydır Larry3'le uğraşıyorum ve artık kafayı yiyecem. Acaba bana Larry3'un kısa bir açıklamasını yada püf noktalarını yazabilirmisiniz.

Cem Gokçek

MAC: Hayır

LIVE IN A RUT

Sevgili MAC,

Yanılmıyorsam bu sana yazdığım 6. mektup, hiçbirini cevaplamadın. Ben Eskişehir'deki en sadık okuyucunuzum. Artık bu mektubumu da yayınlamazsan bir daha mektup yazmayacağım.

1) California Gold Rush'ta gemiye binmek için ne yapmalıyım? Banka numarasını nerden bulacağım?

2) Iceman'de masadaki kıza içki ısmarlamaya çalışıyorum, you are not close enough diyor.

3) Saç modelin inanılmayacak derecede hoşuma gitti.

Teoman TUTKUN,Eskişehir

MAC: Tamam Teoman, mektuplarını yayınlamadım, ama Eskişehir'den kalkıp dergiye kadar gelip bana psikolojik baskı yapman bence biraz abartıydı. Mektuplarının yayınlanmamasının asıl sebebi ismin, senin ismin laul (bunun niye böyle olduğunu bazı insanlar bilir bazı insanlar bilmez, bilenler bilmeyenlere anlatmasın). Yine de bezdirici taktiklerin sayesinde bu mektubunu yayınlatmayı başardın

1) Bunu bu sayıyı alarak öğrenebilirsin, ama bu yazıyı okuduğuna göre zaten dergiyi almışsın (Apo Abi zengin olduk). şimdi önce benim yazıyı okumayı bitir (Önce MAC LAN!) sonra 36. sayfayı aç ve oku.

2) Abi hayatta yanlış kıza takılmak her zaman hüsranla sonuçlanır. Bu lafım sen ve bütün Teoman'lara. Sen ya yanlış kızla uğraşıyorsun, yada öncelikle kızın yanına oturmuyorsun. Zaten bu kız bölümü halledilmeden de oyun bitiyor. Sapıklık yapmayı bırak, adam gibi oyununu oyna.
3) You ain't seen nuttin' yet!

DIE IN A RUT

MAC!
Ehem!, Anlaştığın mektuplarıma cevap almak için şöyle bir taktik uygulamalıyım. Ben aslında bir acid'ciyim. Fakat sen bu mektubu yayınlamazsın, çünkü sadece metal'cilerin mektuplarını yayınlarsın. He he! Kıl oldun di mi?
1) Escape From Alcatraz'dan ipucu ve harita isterim. Eee duyduğuma gore orijinalinde harita varmış. Diyordum ki yani, şey, sen hani falan işte
Başar TUNA, Ankara
MAC. Evet kıl oldum, mutlu oldun mu? Aslında sorunun cevabını bilmiyorum (hangi oyundan bahsettiğimizi bile bilmiyorum), mektubunu buraya koymamın sebebi ismının ve yaşadığı yerin bende bazı çağrışımlar yapması. Eğer aranızda Ankara'da yaşayıpta Tuna Darılmaz adında bir homo-sapien tanıyan varsa ona benim telefon no'mu (159 70 63) iletsin, 4 sene önce başıma bir bela sardı, sonra kaçtı, gitti şimdi gelsin de yardım etsin

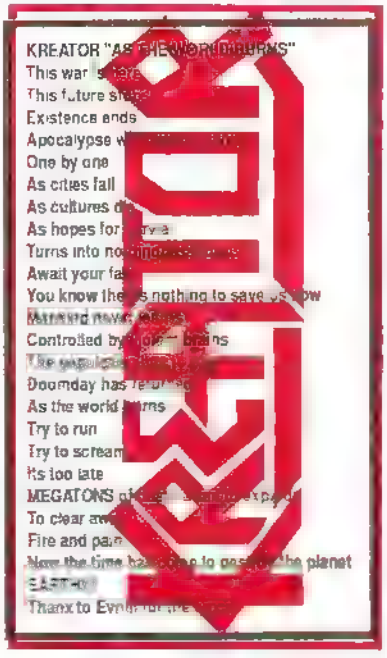
LIVE IN A RUT

Sevgili MAC,
40. sayınız bence tam kelimeyle h per. Tam bir Avrupai havası var. Yalnız önceki sayıda verdiğin şifreyi başta sayın Apdurrahman Pala olmak üzere bütün okurlara söylüyorum: A. A. A. A. G. M. P. T. D. K. Y. B. B. P. V. D. K. S. B. Y. D. D. D. Y.
1) SON SAYFA ve Prof. Trouble hakkındaki düşüncelerin neler.
2) Geisha hakkında bilgin var mı? (İlgimi çekti de)
3) Lemmings2 var mı?
Tolga ZAC, İstanbul
MAC:40. sayıyı beğenenler 41. sayıda uçuyorlar (umarım), ama bu Avrupa lafına gıcık oldum. Ne demek lan, bizim kendi standartımız yok mu, burda güzel olan herşey Avrupa veya Amerika'ya göre mi ölçülecek. Önce delirtiniz, sonra zorla milliyetçi yapacaksınız.

1) Son Sayfa'ya bulaşmak tehlikeli. Şimdi burda birşey söylenirim, deponun önünden geçerken boğazım kesilmiş. (Tuvalete gitmek için ordan geçmek lazım.) Prof. Trouble'la gelince aslında yararlı, ben disk formatlamayı geçmeyen teknik bilgimle size pek yardımcı olamıyorum, bari ordan yararlanırsınız. Ben asıl diğer garip köşelere gıcığım, Seka, dos falan. Allah için söyleyin, yararlanıyormusunuz? Eğer sizin işinize yaramıyorsa biz zaten ne anlatıldığını anlamıyoruz, kaldırınız, bari adventure koşesi genişler. Bahdır dur yavrum, sinirlenme, valla şaka yaptım, abi Seka benim favori köşem ya, Move#1,d1 Add.b #1,d0 cmp b#20, d0 abi ya
2) İlgini çekmesi gayet normal. her genç bu devreden geçer, ama sonra bunun da hayatın iğrenç tuzaklarından biri olduğunu anlarsınız. Açıkçası pek bir bilgim yok, yeterince bilgim olmayan bir diğer oyun ise Neuromancer. Bu oyun hakkında yardımlarınızı bekliyorum
3) Umarım yoktur, ben daha birincisinin şokunu yeni yeni atlatıyorum.

DIE IN A RUT

Hey dostum,
Üstüne kola dökip millete attığın disklerden biri kafama çarptı. Biraz dikkatli ol, sana tam 10 CD gönderecektim fakat kafam yarılınca fikrimi değiştirdim. Ummadık disket baş yardı gördün mü? Pirates'i oynuyorum (dum), Wings'i oynuyorum(dum), ikisi de Read/Write Error veriyor
1) Pirates'in tam çalışan iki diskini bana yollarsan sana 1 CD ile ödeşiriz
2) Pirates ne zaman bitiyor, bütün aileyi



topluyorum, yine de bitmiyor.
3) F-19 Stealth Fighter'da nasıl fotoğraf çekiliyor?
4) Destroyer'de hasar gördüğüm zaman nasıl tamir edebilirim?
Cenk BİRŞEYLER, Biryerler
MAC: Ne biçimiş bu ya, benim para bırnım CD'mi, niye her birşey isteyen karşılığında CD öneriyor. Siz bu işi biliyorsunuz, doğru yoldasınız, devam edin
1) Aslında gayet cazip bir teklif ama allah için söylermisin adresini yazmazsan sana nasıl disk yollayabilirim!
64'ler Tekrar Müdürlüğü olarak tekrar ediyorum, adreslerinizi zarfa değil, mektubun kendisinin üzerine yazın. Bir de tarih yazarsanız iyi olur. Yani dilekçe kuralları koymuyorum, mesela mektubunuzu görüyorum, tarihe bakıyorum, aradan 6 ay geçmiş. İçimi derin bir vicdan azabı kaplıyor falan filan
2) Rivayete göre Pirates tam olarak asla bitmiyor, yükselip duruyorsunuz, şu anda tepemde duran Bahtır'ın dediğine göre 100 üzerinden 130 bilem almak mümkünmüş.
3) Öncelikle uçakta bir fotoğraf makinası bulunması gerekiyor tabi ki. Daha sonra hedefe gidiyorsun, yeterince yaklaşınca kapakları açıyorsun (8), sonra kamerayı armlıyorsun. Kamerayı gösteren işareti hedef gosteren işaretin üzerin getirerek RETURN'a basıyorsun. Bu arada TrackCam'ı takip ederek resmin nasıl çıkacağını görebilirsin. Eğer başarırsan Tarfet Photographed yazısı çıkar. Eğer başaramazsan geri dönüp baştan den yorsun.
4) Motor, dümen gibi hasarlar otomatikman tamir oluyor, ama bu biraz zaman alabilir, onun için F8'le zamanı hızlandırmayı deneyebilirsin. Daha ağır hasarlar için dost bir limana gitmen gerekiyor. Bu arada umarım aynı oyundan bahsediyoruzdur, benim anlattığım Advanced Destroyer Simulator (U.S.Gold)

LIVE IN A RUT

Sevgili MAC,
Bir ay önce Amiga aldım. Daha önce Laser, Spectrum, C-64 kullanmış biri olarak biraz bu konularda deneyimliyim. Spectrum dedim de, benim de ilk adventure'im The Hobbit'ti. Şu anda Larry I'le uğraşıyorum. İşte

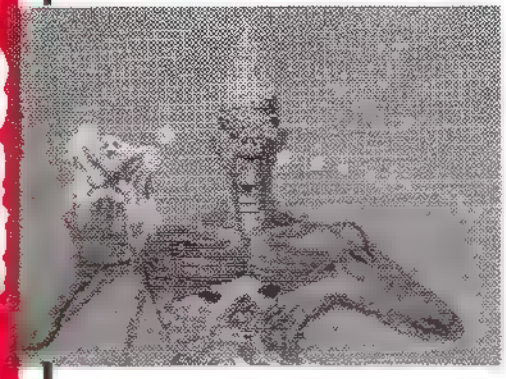
sorularım
1) Lefty'nin barındaki kapıyı açan parola nedir.
2) Fawn adlı dilber bir yurlu otele götüremedim.
3) Restore edip oynayınca kız otelde oluyor ama bu sefer de şarap bulamıyorum.
4) Power Monger'da kayığa binemedim. Ayrıca mancınık ve diğer aletler nasıl satın alacağız?
5) Yine PowerMonger'da Send Message seçeneği nasıl kullanılıyor.
6) Escape From Colditz'de nasıl tünel kazacağım?
Kerem Ankara
MAC: Laser ve Spectrum ha, bir gayar köleliğine giden yolda (biz onların kölelerinyiz aslında) aynı yerlerden geçmişiz gibime geliyor. Benim hiç Laser'im olmadı ama Retab'da (nerdesin ya Mustafa abi?) bir tane vardı. Her türlü acısını çekmiştik.
1) Kapıyı açan parola tuvaletin duvarında yazıyor. Sadistlik olsun diye söylemiyorum
2) Bu hatunu memnun etmek için şunları vermelisin: Yüzük, çiçek, şeker. Ve sonra onunla dansediyorsun
3) Cık cık başkasının save'inden oynamak ha. En aşağılık davranışlar arasında ikinci sırayı falan alır herhalde. Birincisi neydi unuttum, ben hep yapardım ama neyse. Şarabı bulmak için öncelikle kendi çabanla oraya gel, sonra radyoyu aç, buradaki numaraya telefon edip şarabı balayı odasına getirmelerini söyle. Sonra biraz sado-mazo ilişki için hazırlan.
4) Bunun için resign game seçeneğini seçmelisin. Bu seçenek save game, load game falan onların yanında. Bu aletler ilk adada alamazsın, onlar daha sonraki adalarda çıkacaklar.
5) Bu seçeneği kullanmak çok kolay. Önce çok çok zengin bir baba bulunur. Sonra aynı çok çok zenginlikte babası olan bir arkadaş bulunur. Bu çok çok zengin babalar kafalanarak iki adet modem aldırılır ve vilfaların arasına telefon hattı çektirilir. Böylece Send Message seçeneği kullanılabilir.
6) Bu oyunda aslında tünel kazmıyorsun, sadece daha önceden kazılmış tünellen ağzını açarak onları kullanıyorsun. Dikkat edersen bazen yerde başka renklerden oluşmuş bölümler var. Bunları kazabilirsin. Eğer toprak üzerindeyse kürekle,betondaysa kazmayla (hayır bizim Cenk değil), tahtadaysa testereyle bu delikleri açabilirsin. Sonra mumu kullanarak içeri girebilirsin. Tabi tüneller şak diye dışarı açılmıyor, oralarda da bir süre dolaşman ve uğraşman gerekecek.
Lanet olsun, az daha Laneth'den bahsetmeyi unutuyordum. Farkındaysanız ***LANETH*** Türkiye'nin ilk ve tek Underground metal dergisi. Geçenlerde onlarla ilginç bir görüşmemiz oldu. Size söyleyebileceğim eğer ana gençlik dergilerinin Metal sayfaları size kısa ve yapmacık geliyorsa Laneth'de kaybolmuş bir cenneti bulacaksınız. Şu anda fotokopiyle çıkıyorlar, ama yakında ofsete geçmeyi düşünüyorlar. ***LANETH*** 5000 TL ve her ay başı çıkıyor. Üstüne üstelik sansür de yok, yani ben kendimi tutmak zorunda kalsam bile onlar ağızlarına geleni söyleyebiliyorlar. Tek şikayetim ***LANETH*** sadece metal spectrum'un en ucuna hitab ediyor. Speed'den öncesi ise onların gözünde aşağılık ve geri. Eğer siz de bu bölüme dahilseniz ***LANETH*** tam size göre. İsteme ve yazışma adresi PK:27'ydi sanırım ama siz bana güvenmeyin, önce bir kontrol edin.
Şimdi ben gidiy, uykusuzluk, dehidratasyon, pessimism, bunalım ve popomdaki tekme izi yüzünden öliy. Siz bu arada kendinize iyi bakiy ve bana yaziy, sonra ben reincarnasyon geçirip size cevap veriy, bu iş böyle süriy gidiy....
Bitti (Sanan çok yanıliy)

Murat 'Screwed' ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, Istanbul

MAC

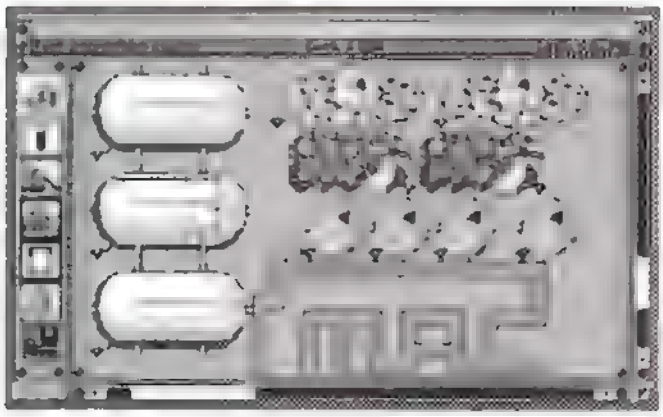
METALIK RESIM YARISMASI

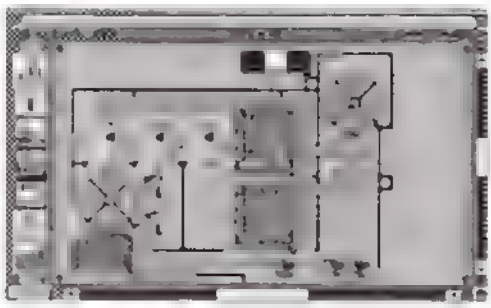
Karanlıkta herkes uyuduktan sonra çizdiğin vahşetli, dehşetli resimleri bizle paylaşın. Birde üstüne üstelik ödül falan filan kazanın. Metal konulu resimlerinizi dergimize gönderin!

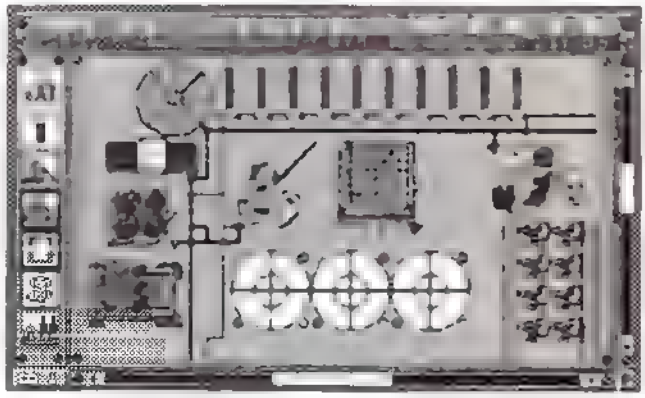


Katılma şartları
1) Resimler Amiga'da Deluxe Paint II, 64'te Koala Painter formatında olmalıdır
2) Resimlerin ana fikri Metal olmalıdır. Mavi göğün altında sakın sakın otlayan koyun resimleri yarışmaya dahil edilmeyecektir
3) Eğer diskinizi geri istiyorsanız mektubunuzla beraber üzeri pullanmış ve adresinizi taşıyan boş bir zarf göndermelisiniz.
4) MAC'in tarihe geçen dağınıklığının kurbanı olmamamak için resimleri kaydederken hem kendi isminizi hem de resminizin ismini kullanın. Örnek: Eddie by Mehmet Cartcurt
5) Ödüller resmin kalitesine, ve Apo Abi'nin (zponzerimiz) cömertliğine göre değişecektir. Ama genel olarak CD, Plak, Kaset, T-Shirt, Kolye, Küpe gibi Metalik malzemelerden oluşacaktır.6) Kendinizi fazla zorlamayın ama resimlerinizi en geç 15 Eylül'e kadar bize ulaştırmaya çalışın. 7) Allah için namuslu olun ve dürüstüze, araklama resimler göndermeyin.8) Megadeth veya Vic Rattlehead'li resimler gönderenlere torpil geçilmemeye çalışılacaktır. (valla, söz!)

MOON







Merhabalar ! Nas sın z? Gözlerim dışında ben gayet iyiyim . Prowrite n başında yazı yazmaktan gozlerim iyice rahatsız andı Evet gelelim oyunumuza S m City i herhangi bir şekilde bilirsiniz Sim City de boş bir bölgeye alıp büyük bir şehir meydana getiriyordunuz Bu program Amerika da üniversitelerde şehircilik anlamacığında ders olarak okutuluyor Moon base ise Sim City'nin ticaret ilavesiyle aydaki uygulaması. Bu arada Sim city'nin future ve ancient disklerini almanızı tavsiye ediyorum . Yeni 1992 Amerika ay kolonisini kurma görevini size veriyor Ama ne görevi? Bomboş ay yuzeyini üretim yapan ,,insanları için yaşanacak yer yapmak zorundasınız.

Oyuna başlamak için yukarıdaki File menusunden " NEW " komutunu seçiyorsunuz Burada bilgisayar ay yüzeyini oluşturuyor , Burada çok kraterli ve engebeli yüzeyleri seçmemenizi tavsiye ederim Tekrar new komutunu kullanarak başka yüzeylere bakabilirsiniz

Yukarıdaki menulerden açık olmaya başlıyabiliriz

1, File : Bu menuden kolonınızı save edip save edilmiş kolonilerinizi yukleyebilirsiniz Ayrıca New komutu da bu menüde

2) View . Zoom out seçenegi ile bütün haritayı gorebilirsiniz ve esas görüntüyü istediginiz yere götürebilirsiniz Burayı sık sık kullanacaksınız çünkü bütün ay yüzeyini ve inşa ettiginiz üniteleri sadece buradan görebilirsiniz

3) Markets Bu menuden piyasanın durumuna bakıp , satışlarınız gerçekleştiriyorsunuz

A) Sell : Burada satma işlerinizi görüyorsunuz Üretiginiz maddeler bir liste halinde çıkıyor ve istediginiz maddeyi satabiliyorsunuz . Tabiki once bu maddeleri üretmeniz gerekiyor . Uretmeden daha fazla sözedecegim .

B) History : Maddelerin son yıllardaki fiyat değişikliklerini içeren grafikler çıkıyor Fabrikalarınız buraya göre kurmanız tavsiye edilir

C) Demand : Piyasanın hangi maddelere ihtiyacı oldugunu gösteren bir şema çıkıyor Bunun sayesinde piyasanın isteklerini öğrenip fabrikalarınızı buna göre ayarlayabilirsiniz

4) Set-up : Buradan formalleri ayarlarsınız

A) Animation : Uzay gemilerinin inmesi ve maden çıkarıcılarının hareket etmesi gibi tek tük animasyonlar var Bu seçenekle bu animasyonları izlemezsiniz

B) Sound : Oyunda sample edilmiş çok güzel konuşmalar var . Bu seçenekle oyunu bir sağır gibi oynarsınız

C) Speed : Oyunun hızını buna ayarlarsınız Slow , Medium , Fast yani oyunun tam üç adet hızı var Bence en mantıklı hız Medium

1) Operations: Oyunun neredeyse en önemli menüsü . Nüfusunuzu , gelir giderleri ve bütçeyi buradan ayarlıyorsunuz

A) Population : Sim city'nin aksine moonbase de kolonınızın nüfusunu kendiniz belirliyorsunuz , Soldaki çizelge barınma kapasitesini gösterir . Yeşil oldugu sürece sorun yoktur Okullarla nüfusu ayarlamak size nerede oldugu için bunu kırmızı yapmamanız tavsiye edilir . Kırmızı olursa işçilerin iş kayıtlarına maruz kalıyorsunuz . Sağdaki ise iş kapasitesini gosterir Bunu kırmızı yaparsanız tesislerinizden tam verim alamazsınız , Bu iki göstergeyi de yeşil tutun . Yoksa işçilerden her türlü muhalefetle karşılaşabilirsiniz

B) Productivity : Uretiminiz buradaki grafikten görebilirsiniz . Buradan devamlı üretimi kontrol etmek çok önemli , çünkü aksaklıkları tespit edip çok geç olmadan müdahele edebilirsiniz .

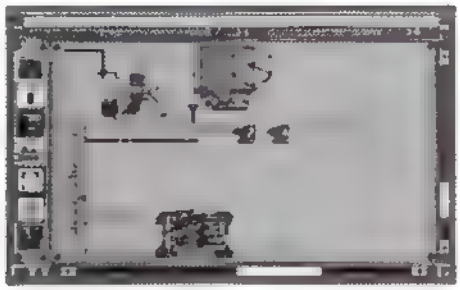
C) Power & Thermal : Kolonının elektrik ve ısı durumunu bu göstergelerden bakarsınız Zaten bu kaynaklar yetersiz kalırsa alarm olarak ürenç ve son derece rahatsız edici bir ses duyuluyor .

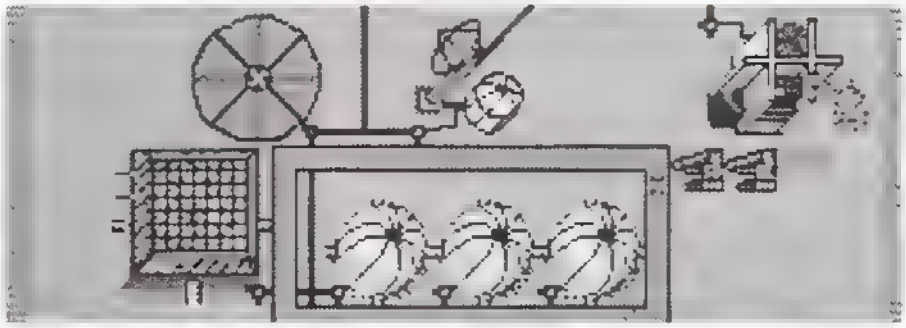
D) Budget . Buradan bütçe ile ilgili işlemleri yaparsınız . " Resupply Percentage "i ayarlarsınız Bu , üs için gerekli maddelere yapılan harcamanın oranıdır . Bunu çok düşürmeyin , çünkü işçiler karşınıza alırsınız . Üretime başladıgınızda bu oran

sayfa 64

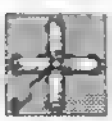
BASE

The Lunar Colony S imulator



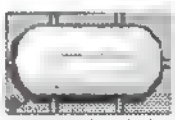


kendi ığından düşecektir
E) Annual Report : Bütun y n değerlendirmesine bir göz atmak ıçin bu seçeneği kullanabilirsiniz . Bu çizelgeden bütün gelir ve giderlennızı görebilirsi 'z . Yalnız dikkat etmeniz ufak bir nokta var . Bu çizelge Resupply oranının %100 olarak ödendiğini farz edilerek hazırlanmıştır
Gelelim oyununun yan menülerine ve önemli ıpuçlarına... Oyununun başında tek gelinniz NASA 'dan gelen para yardımıdır Eğer hıç bir şey yapmadan iki , üç yıl bek lerseniz , paranız epey yükselir Daha sonra rahatça koloninizi kurabilirsiniz . Yandaki menülerde kurabileceğiniz çeşıtli tesısler vardır . Bütün oyunun kaderini doğr tesis leri doğru zamanda kurmak a lehınıze değıştirebilirsiniz .
Buradaki menüler yukarıdan aşağı açıkla maya başlıyoruz :
1) Burada kurabileceğiniz değışık fiyatlarda ve kalitede ay sakinleri ıçin yerleşim birim leri mevcut . Bunlar :

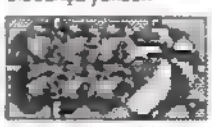


A) SSCM (Space station common module) : Fiyatı en ucuz yerleşım bınmi , fakat kapasitesi çok az ve çok yer kaplıyor . Yerleşım birimlerini yaparken birleşme noktaları birbirine geçmesine dikkat edin . Zira bu sizi bir çok zahmetten kurtarıyor . Teker teker her birime ayrı elektrik ve sı bağlatısı yapmaktan kurtarıyor Birine bağlamanız yetiyor . Bu bağlantıları çok daha detayl olarak ısı ve elektrik menülerinde anlatacağım .

B) Inflatable Habitation Module Bu SSCM'nin bir gelişmişi ve bence en kullanışlı yerleşim birimi . Hem daha az yer kaplıyor hem de kapas tesi daha çok



C) Advaced Habitation Module : Bu yerleşim modulu en gelişmiş olanı fakat yerleşim birimi için çok pahalı (4500 mangır kadar !) ve deve gibi yer kaplıyor . Ancak kapasitesi oldukça yüksek

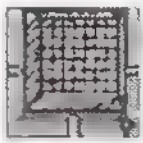


D) Recreation Center : Ay sakinleri nerde eğlenecek? ; nerde toplanıp sohbet edecek? Vatandaş eğlenecek ! İşte recreation center lar bunun tam yeri Bu tip tesisler işçilerin moralierini yukseltir ve bunun sayesinde işçiler aydaki yaşama şartlarından şikayet edip , ikide birde grev yapıp başınızın etini yemezler .

E) Hotel : Hotel yararlı bir tesis . Çünkü nüfusunuz belli bir noktaya ulaştıktan sonra hotel iyi para getiriyor . Yalnız ekonominizi yoluna koymadan bu tesisi yapmanızı tavsiye etmem
2) Bilimsel araştırmalar ve bilimsel tesisler bu menüde bulunuyor . Bunlar çok gerekli çünkü hıç beklenmedik anlarda buralardaki bilim adamları yararlı buluşlar yapıyorlar

A) Science Lab : Fiyatı gayet makul olan ve çok az yer kaplayan laboratuarlarda bilim adamlarının araştırmalarını gerçekleştiriyorlar Fakat bu tesisin acil olarak yapılması gerekmiyor . Fakat yapmanız hemde size yarar sağlıyor

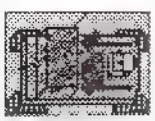
B) Astronomy . Bununla bir teleskop kuruyorsunuz . Bu kısmen uzay araçlarının aya düşmesini önlüyor . Bir uzay gemisi düştüğü zaman çıkan sample edilmiş konuşma çok güzel Tabi ki uzay gemisi düştüğü zaman pek hoş olmuyor , çünkü 10000 papelinız kuş olup uçuyor
C) Exploration : Ay yüzeyinde maden araştırması ve inceleme yapmak ıçin bunu kullanıyoruz . Helium genellikle 0.03 oranında bulunuyor . LLOX ise oksıjen oluyor ve oranı yuzde 44 ve 29 arasındaa değışıyor . Eğer inceleme yaptığınız yerde özel bir durum varsa bu da size bildiriliyor Uretımınızin çogunu madenlerden sağlayacaksınız dusunursek exploration bol bol kullanacaksınız . Zataen fiyatı sudan ucuz !? (oyun ayda geçtiği ıçin su en pahalı maddelerden biri .)*(Kusura bakmayın biraz ufak olduğundan grafik yok-MAC)*



D) Greenhouse : Yiyecek üreten tesisler kurarsınız Bu sizi epeyce kar ettirir Resupply masraflarına gerekli maddelerin ve aracların yanında yiyecek de dahildir . Boylece yiyeceğe artık para vermezsiniz
3) En önemli yan menulerden bindir Maden çıkarmak ve üretmek ıçin kullanılan tesisler buradadır . Üretımınıze bu tesislerle başlamanızı tavsiye edenm
Elektrik ve ısı bağlantılarını yaptığınızda bunlar hemen çalışmaya başlar . Maden çıkaran arı sağlı sollu doğrultusunda çalışırlar
Genelde bel zamanlarda bu tesislerde çalışan işçiler kotü şartlardan şikayet ederek grev tehditi yaparlar ve kısa sürede greve giderler
Genellikle bir daldaki işçiler greve gittimi , diğer işçiler de greve katılırlar . 1 - 2 ay sonra işçilerle antlaşma sağlanır ve tekrar üretime başlarsınız

A) LLOX Plant : Bu tesis oksijen üretir. Bu tesis kurduğunuz yerdeki LLOX miktarı önemli değildir. Yalnız çok elektrik ve ısı kullanır. Fiyatı da çok ucuz değildir (hatta hiç ucuz değildir). Fakat üretim sayesinde oksijen ihtiyacınız karşılar ve fazlasını da satarsınız. Yalnız hiç bir zaman elinizdeki LLOX'un hepsini satmayın. Çünkü üssünde LLOX a ihtiyacı var.

B) LLOX Miner : Bununla LLOX çıkarırsınız. Exploration seçeneğine değerli LLOX yataklarını belirleyin. Araç sağ - sol doğrultusunda önüne bir engel çıkana kadar çalışır. Engel çıkarsa tekrar geri döner. Fiyatı ucuzdur, ayrıca elektrik ve ısı yalıtımı yapacı yoktur. Fakat üretim LLOX plant'e göre azdır. Bir de kurduğunuz yerin sağ - sol doğrultusunda engebesiz olmasına dikkat edin.



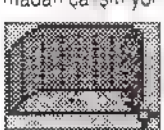
C) HE3 Plant : Helyum üretir. İlk başta bu hiç bir işinize yaramıyor. Daha sonralar bilim adamlarınız HELYUM'la çalışan reaktörler icat ediyorlar. Piyasada bunun fiyatı çok düşük. İşleri yoluna koymadan pek işinize yaramaz. Bu da aynı LLOX Miner gibi sağ - sol doğrultusunda çalışıyor.

D) H20 Plant : Su üretir (hoh hoyt, bilmiyodunuz sanırım). Bu da çok elektrik ve ısı harcıyor. Fakat her zaman su piyasada iyi para ediyor ve bu ara etkilemezseniz çok paranız gidiyor.

4) Bu menüde yapabileceklerniz şunlar :

A) Buldozer : Bununla ufak bir el hareketiyle emlyanki tesisleri yok edersiniz. Çok zevkli ama gel gelelim paracıklarınızdan etlet oluyor. Ayrıca bir karelik yok etme 100 bin paracığınıza mal oluyor. Bu bir milyon dolar olduğunu var sayınca.

B) Communications : Seçeneksize karşı gelmemelerini çıkış grev durumu, demokratik ülke) bu şart. Elektrik ve ısı bağlantısı olmadan çalışmıyor.



C) Maintenence : Bu bilim üssünüzün, kurduğunuz yer bir üs) bakımını sağlayan ünite. Bunu kurmazsanız üssün bölümlerinde ısı birikiyor ve patlamalara sebep oluyor.

D) Roads : Yol çok pahalı. Yolların pek yararı olduğu söyleyemez.

E) Landing Pad : Bu ilk kurmanız gereken tesis. Yoksa uzay araçları ay yüzeyine düşüyor. Teleskopa bunu kurduğunuz zaman hiç bir araç düşmüyor ve paracıklarınız cebinizde kalıyor.

5) Bu bölüm üstdeki ısı bağlantılarını kurmanızı yarıyor.

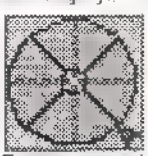
A) Pipes : Isı transferine yarıyor. Binaların yanında çıkan üçgen ve yarıklı girişlere bağlanıyor. Bağlandığı zaman girişte yeşil yanıyor ; bu da çalıştığını gösteriyor.

B) Radiators : Bunlar ısı üretiyor. Isı borularının bundan çıkıyorsunuz. Üstdeki elektrik kadar kullanılmıyor. Böylece bundan çok kurmanız gerekmiyor.

6) Bu bölüm elektrikle ilgili.

A) Photoarretic Array : Bunlar güneş enerjisini elektriğe çevirerek enerji üretiyorlar. Fakat kapasitelen çok az. Fabrikaların ve madenişletmelerin ihtiyaçlarını karşılıyamıyorlar. Buna nazaran fiyatları daha düşük.

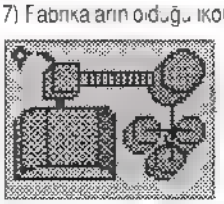
B) Power Cable : Bunlar elektrik kabloları oluyor. Yine aynı girişlere soku tas nılıyor. Bu bağlandığı zaman girişte kırmızı ışık yanması gerekiyor.



C) Fission Reactor : Bunlarda fizyon yoluyla (soğuk füzyonla alakası yok) elektrik üretiyor. Kapasitesi daha fazla. Tabi kı parası da daha fazla oluyor.

D) Fusion Reactor : Oyunun ilerleyen yıllarında bilim adamlarınız HE3 ile füzyonu bulmadan bundan kuramıyorsunuz. Fakat kurduğunuz zaman çok karlı oluyor. Çalışması için Helyum Plant'inizin olması şart.

7) Fabrikaların olduğu ikon : Buradakiler :



A) Materials Manifacturing : Burada eşya üretiyorsunuz. Aşırı elektrik ve ısı çekiyor. Ayrıca çok pahalı. Fakat üretime geçtiğiniz vakit size çok para kazandırıyor.

B) Electronics Manifacturing : Bundan kurmanız için 50000 babe gerekiyor. Oyunun sonlarına doğru işlemeye başladığınız zaman bu

nu kurun.

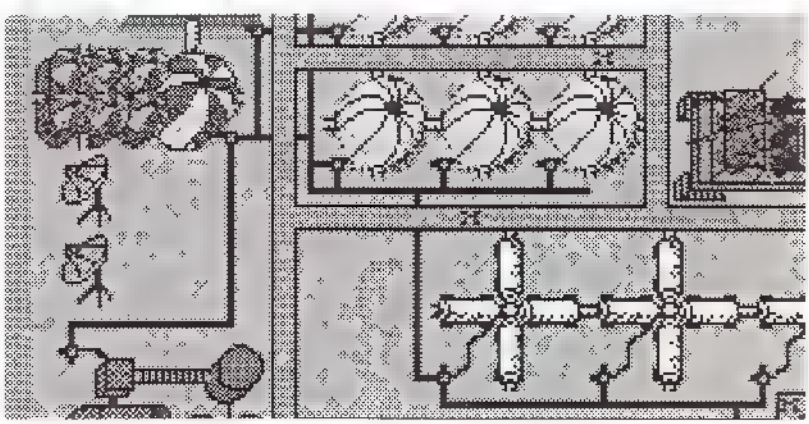
Gelelim oyuna ilk başlayanlar için yapılması gerekenlere.

4 , 5 sene bekleyin. NASA yardımlarından paranız iyice artsın. Oyuna Landing Pad kurarak başlayın. Daha sonra yerleşim alanlarını kurun. Communications ve Maintaince kurmayı ihmal etmeyin. Enerji yerlerini kurun, İşe yaylayın ve üretim Plantlerine geçin. Böylece hem oyuna ısınır, hem de fazla yorulmazsınız. İşçiler ikide bir greve gidiyorlar. Onların dediklerini dikkate alın.

Sim City'nin ortaya çıkardığı genişletilebilir yeni kullanan güzel bir oyun olan MOON BASE her stratejiyi tatmin edecek düzeyde güzel ve geniş bir oyun. Grafik bakımından biraz zayıf ama efektler ve sesler bayağı güzel. Almanızı tavsiye ederim.

HÜROL AYAZ

GRAFİK	%69
SES - MÜZİK	%77
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	**%83**



AMIGA ACTION KARTUŞ

MULTI ICE AMIGA

A-500 sahiplerine oyun kopyalama, üstündeki Monitor sayesinde oyunları, sesleri, resim ve sprite'leri inceleme ve değiştirme sonsuz haklı oyun oynayabilme, Slow motion özelliği ile oyunları yavaşlatabilme, İngilizce/Almanca klavye seçimi ile tuş takımını değiştirme,üstün yardımcı programları kullanabilme imkanları sağlar.

COMMODORE MULTI ICE VI

COMMODORE 64 kullanıcıları içinhazırlanmış en gelişmiş kartuştur. Program kopyalayabilir. Sprite incelebilir, gerçek monitor komutları içerir. üstündeki 8 kb extra ram vasıtasıyla oyunları bozmadan inceleyip, hi-res resim save edebilir. Oyunları gerçek sonsuz haklı (UNLIMITED LIFE) hale sokabilir.güçlü utilityözelliklerini kullanıp kırdığınız programların,textlerini, yazılarını değiştirebilirsiniz. Printer'a resmi aktarabilir ve güçlü bir fastload modul olarak kullanabilirsiniz. Multi Ice III'te kullanamadığınız fast load kırma işlemini yapabilirsiniz.MULTI ICE VI diskten 25 kez hızlı yükleme yapar,

BURAYI DİKKATLE OKUYUN..!

İŞTE FIRSAT

Siz BİL-TEK'cilere BİL-TEK'den yepyeni bir hizmet

Commodore'cular, AMIGA'cılar bugüne kadar Commodore'nuz Amiga'nız için aldığınız ve şu an kullanamadığınız tüm ürünleri geri alıyoruz ve yerine size şu an ihtiyacınız olan ürünü satıyoruz. Commodore MULTI ICE'nız mı var getirin onu geri alalım ve size AMIGA MULTI ICE verelim.Ek Drive, Ek Ram çeşit çeşit kartuşlarımızdan hangisini istiyorsanız onu verelim. Daha önce kartuşunuzu bizden almış olmasanız bile bu fırsattan yararlanabilirsiniz.

devamı sayfa 67

SEKA ASSEMBLER

Merhabalar. Geçen ay ogrenmeye başladığımız conditional (Codition Code registrelerının durumuna göre değişebilen), branch (dallanma) komutlarının bu ayki bölümü karşınızda geçen ay Bcc ve Scc komutu dışındaki tüm dallanma komutlarını öğrenmiştik. Bu komutlarında Assembler dilindeki en önemli yeri tuttuğunu soylemiştik. Ayrıca geçen ayki köşemizde çıkan Bcc komutlarının turlerini ve bu tür dallanma komutlarının mantık eşitliklerinin verildiği tabloyuda bu ayki köşemizde bulabileceksiniz. Şimdi komutları açıklamaya devam ediyoruz

Bcc KOMUTU :

Bcc (Branch According to Condition Code) bu komut Cmp komutuyla oluşturulan bir karşılaştırılma ortamında Condition Code'a göre belirtilen bir yere dallanmayı sağlar Butün assembler programlarındaki mantık ortamları bu komut uzerine dayandırılmıştır Bu komutlarda BOOLEAN eşitlikleri denen mantık eşitlikleri üzerine dayanır. Bu eşitlikleri (TABLO 1) de görebilirsiniz.Bcc komutu relative bir komuttur ve +32767 ile 32768 byte ileri yada geri gidebilir. Fakat +127 ile -127 byte arasında ki dallanmalarda Bcc komutu bir word olarak işleme sokulur. Normalde Bcc komutu iki word olduğundan birinci seçeneği kullandığınızda programınızı hızlandırmış olursunuz

Ornek.

```
CMPL d0,d1 ; karşılaştırma işlem
BEQ  LABEL ; dallanma işlemi
```

Bu ornekte d0 ve d1 registerlerının 32 bitide birbiriyle karşılaştırılır İkinci komut ise, d0 ve d1 registerlerinin eşit olma durumunda LABEL adındaki program labelına dallanmayı gerçekleştirir. Eşit olmama durumunda ise BEQ LABEL komutundan bir sonraki komuta atlanarak program akışı devam ettirilir

Scc KOMUTU

Scc (Set According to Condition Code) komutu ise Bcc komutu ile aynı yapıda olup tek farkı, eğer yapılan karşılaştırılma ve Scc komutu ile verilen durum doğru çıkmışsa Scc komutunda bulunan effective adres 1 yapılır Aksi halde effective adress 0 yapılarak akışa devam edilir

Ornek

```
CMP.L d0,d1 , karşılaştırılma işlemi
SEQ   d0    ; Scc komutu
```

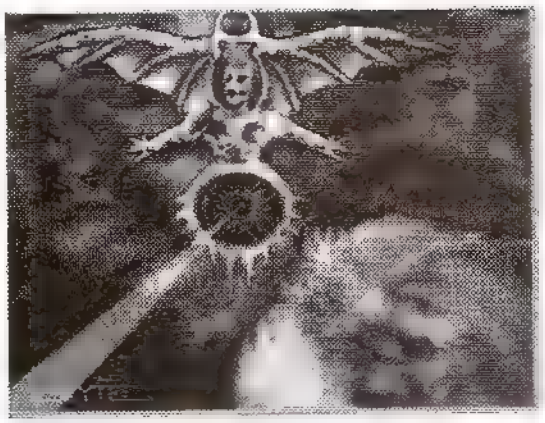
Bu ornekte, görüldüğü gibi d0 ve d1 registerleri birbirleriyle karşılaştırılıyor ve eşit olma durumlarında d0 registerinin ilk byte'ı 1 yapılır eğer d0 ve d1 eşit değilse d0'ın ilk byte'ı 0 yapılarak programa devam edilir

RELATIVE : relative deyimi bir komutun 32768 ile +32767 arasında sınırlı olduğunu daha ileri yada daha geri bir program label'ına ulaşamayacağını belirtmek amacıyla kullanılan bir assembler terimidir. BRA, BSR, Bcc gibi komutlar relativedir. Eğer bir programda belirtilen sınırların dışında bir label'a atlama yapmak istiyorsanız JMP, JSR (Bkz. 40. sayı) gibi komutları kullanmalısınız. Bu komutlar relative değildir.

NOT : Bu ve bundan önceki sayıda verilen komutları (TABLO 1) ile birlikte incelerseniz daha kolay anlayabilirsiniz. Şimdide sırada makinemizin tüm hafızasında bulunan bitleri nasıl kontrol edebileceğimizi ve bu işlemlerle ilgili operasyonları öğreneceğiz. Yazı dizimizin bu bölümünde, BCHG, BCLR, BSET ve BTST komutlarını öğreneceğiz.

BCHG KOMUTU :

BCHG (Test Bit and Change) komutu, verilen effective adresin belirtilen bitini kontrol eder ve eğer kpntrol edilen bit 0 çıkarsa,zero flag'a 1 değeri yazılır. Daha sonra belirtilen bit



0 ise 1, 1 ise 0 olarak değiştirilir. Bu tur bit komutları da CMP yada TST komutu gibi Bcc komutunun yardımını kullanarak çalışır fakat bu komut sadece zero flag'ı etkiledığından sadece BEQ ve BNE komutları kullanılmalıdır.

Örnek :

```
BCHG #6,$bfe001
BEQ  rutın
```

Örneğimizin ilk komutunda $bfe001 adresinin 6. bitinin 0 olup olmadığı kontrol edilir. Eğer 0 ise zero flag bitı 1 yapılır. İkinci komutta ise zero flag kontrol edilir ve bu bitin 1 olduğunu göreceğinden rutın adlı program labelına atlanır.

BCLR KOMUTU :

BCLR (Test Bit and Clear) komutu belirtilen bitın 0 olup olmadığı kontrol edilir eğer bit 0 ise zero flag bitine 1 değeri yazılır. Tüm bit komutlarının aynı bit kontrol sistemine ve zero flag bitini aynı şekilde etkilediklerine dikkat edin

Örnek :

```
BCLR d0,$ff00
BEQ rutin
```

Birinci komutta $ff00 adresinin d0'ıncı biti (d0 registerinde bulunan değer) kontrol edilir. Sonuç Zero Flag'a yazılır ve birinci komutta verilen bit 0 yapılır. Ikinci komutta ise zero flag 1 ise rutin'e atlanır.

BSET KOMUTU :

BSET (Test Bit and Set). Bu komut ise belirtilen bitin 0 olup olmadığını kontrol eder eğer 0 ise zero flag'a 1 değeri yazılır. Mikroprocessoe bu işlemı tamamladıktan sonra belirtilen biti 1 yaparak programın devamını sağlar

Örnek :

```
BSET
#4,$71256 ; kontrol ve bitin 1
yapılması
BNE  rutın   :
dallanma
```

Bu örnekte ise $71256 adresinin 4 üncü bitinin 0 olup olmadığı kontrol edilir. Eğer 0 ise zero flag bitine 1 değeri yazılır. Ardından ikinci komutta zero flag'in 1 olup olmadığı kontrol edilir. Eğer zero flag 1 ise rutin adlı label'a dallanılır

BTST KOMUTU

BTST (Only Test Bit) komutu diğer bit komutlarından bir yönde farklıdır. Bu komutun tek farkı belirtilen biti etkilememesi sadece o biti kontrol ederek 0 olması durumunda zero flag bitine 1 değerini yazmasıdır. Tabı kı bu komutta diğer bit komutları gibi sadece zero flag bitini etkiledığinden bne yada beq komutlarından biriyle kullanılabilmektedir.

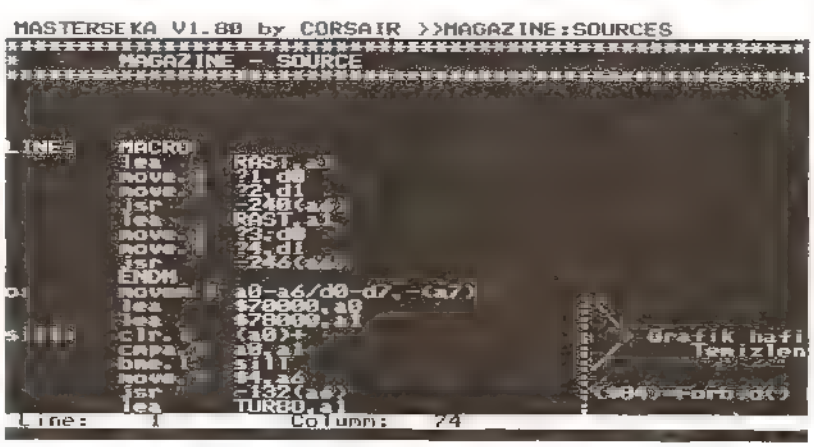
Örnek .

```
BTST #6,$bfe001 ; kontrol
BNE  rutın      ; dallanma
```

Örnekte, görüldüğü gibi ilk komutta $bfe001 registerinin 6 ıncı biti test edilmekte, eğer 0 ise zero flag bitine bir değerini atmaktadır. Ikinci komut ise zero flag bitinin 0 olup olmadığını kontrol eder -BNE ve BEQ komutlarının arasındaki önemli farka dikkat edin- ve eğer zero flag biti 0 ise rutin label'ına atlanır. Burada dikkat edilirse CIA-A'nın sol mouse tuşunu kontrol eden bit söz konusu, boylece sol mouse tuşunun basılı olup olmadığı kontrol ediliyor, eğer button basılı değilse rutine atlanıyor...

Bu komutla bit komutlarının tamamını öğrenmiş olduk. Bit komutlarının bitişi bu ayki Assembler köşesinınde sonu oldu Önümüzdeki ay yeni bir Seka Assembler köşesiyle beraber olma dileklerimizle. Eğer herhangı bir source'a ihtiyaç duyuyorsanız aşağıdaki adrese disket gönderebilirsiniz. Tabii pul koymayı da ihmal etmemelisiniz. Bu arada sayfamızda gördüğünüz Space Egg demosu Almanya'da cracker'lık faaliyetlerini sürdürmekte olan Panic grubu tarafından yapıldı. Yakında yeni demolar yapacaklarını belirten grup Türkiye'de section açma planları yapıyor. Türkiye'de de şu sıralarda BRONX, ACCURACY ve DOUBLE TROUBLE faaliyetlerini sürdüruyorlar. DOUBLE TROUBLE grubu grafiker ihtiyacı duymaktadır. Eğer iyi bir grafiker olduğunuza inanıyorsanız aşağıdaki adrese çalışmalarınızı bir diskete kopyalayarak gönderin. Disketiniz en yeni demolarla dolu olarak geri dönecektir.

BAHADIR AKCAN
PK 56 ACIBADEM
ISTANBUL

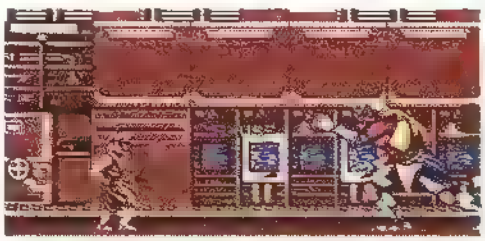


SHADOW DANCER

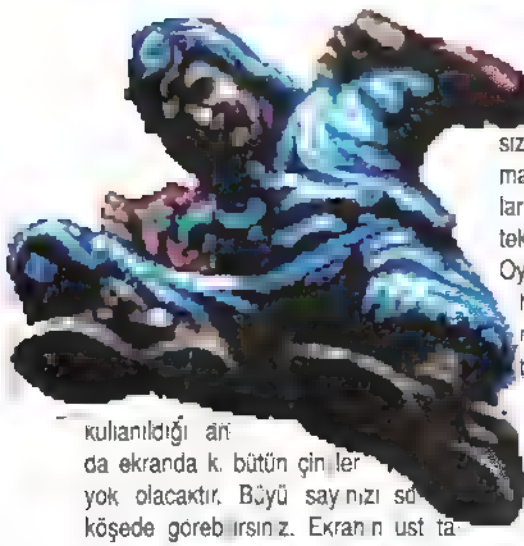
Bir süre önce Shinobi arcade makinelerinde fırtına gibi esmiş, aynı zamanda amigada oyunuda yapılmıştı. Gerek grafikleri gerekse oynanabilirliği ile Shinobi uzun süre listelerden inmemişti. Bir çocuk mafyası çocukları kaçırmaya başlamış ve uzak doğu döğüş sanatlarını çok iyi bilen Shinobi çocukları kurtarması için görevlendirilmişti Shinobi bizimde yardımımızla görevini büyük bir başarı ile tamamlamıştı Oyunu bitirdikten kısa bir süre sonra Shinobi'nin devamı nitelğinde olan SHADOW DANCER isimli bir oyunun haberini aldık. Ve çok geçmeden de oyun ülkemize geldi. Oyun oynanış bakımından Shinobiden farkı değildi

Oyunun hikayesi ise kısaca şöyle: Ülkenin tehlikeli terör örgütlerinden birinin başı önemli yerlere bir çok bomba yerleştirmiştir. Örgüt, insanları bombaları patlatmakla tehdit ederek büyük miktarda fidye istemektedir Örgütün asıl amacı fidyeyi aldıktan sonra yinede bombaları patlatmaktır. Örgütün gerçek amacının farkına varan ülke halkı uzak döğüş sanatlarında usta olan bir döğüşçüyü bombaları etkisiz hale getirmekle görevlendirirler. Bu arada devreye siz girecek ve kahramanımıza görevini bitirmesinde yardımcı olacaksınız Oyunu yüklediğinizde farkedeceğiniz ilk şey bir gölge gibi sizi izleyen boz bir kurttur. Kurt sizin bir çok zor durumdan kurtararak oyunda kullanacağınız en büyük yardımcınız olacaktır. Kurtun rakibinize saldırması için joystiği aşağı çekip ateşe basmanız yeterli olacaktır Fakat kurt saldırdığında rakibinizi öldürmeyerek sadece oyalıyor. Bu yüzden kurt onu oyalarken sizin onu öldürmeniz gerekiyor. Eğer adamı öldürmekte çok geç kalırsanız bir süre sonra kurtun gücü tükeniyor ve küçülüyor. Kurt gücünü ancak bir süre sonra toparlandığından bu süre içerisinde kurt size yardım edemez. Oyunun ülkemize gelen bir kopyasında ses ve efektler olmadığından oyunun atmosferine

alışmanız çok zor olacaktır. Yukarı katlara zıplamak için joystiğin ateş tuşuna basıp yukarı itmelisiniz. Elinizde ki tek silah sekiz artık ninjalarla özdeşleşen bir silah olan yıldızdır. Elinizde ki yıldızdan başka birde büyüleriniz bulunuyor. Büyüleriniz en fazla iki tane olabiliyor. Büyülerinizi SPACE tuşuna basarak kullanabilirsiniz. Büyünün kullanış şekliniz her bölümde değişiyor ve



Enlinde sonunda aşağı inmek zorunda kalacaksınız. (solda) Bu kadar parçalanmış Testerossa'yı nereden bulmuşlar acaba(altta)

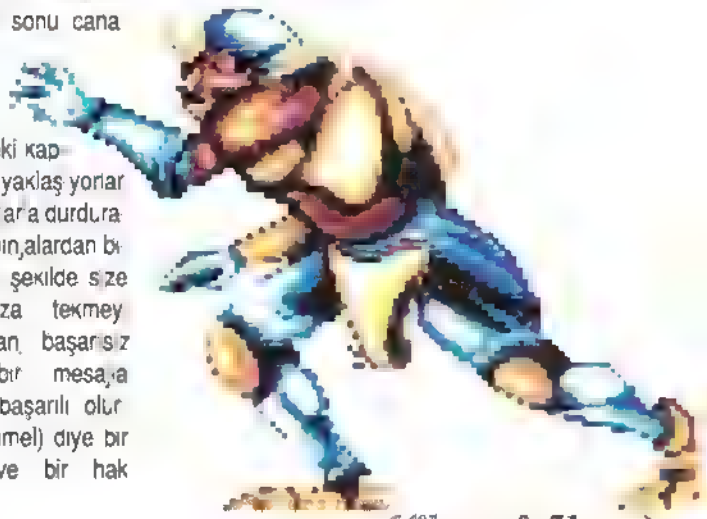


kullanıldığı anda ekranda kı bütün çinliler yok olacaktır. Büyü sayınızı sağ köşede görebilirsiniz. Ekranın üst tarafında sekkarınızı, scorunuzu, kalan zamanınızı ve daha toplamanız gereken bomba sayınız görebilirsiniz. Her bölümde toplamanız gereken belli sayıda bomba var. Bombaların hepsini toplamadığınızda çıkışa ulaştığınız halde leveli bitiremessiniz. Bombaları genellikle iki kolunda yeşil keskin dişli diskler taşıyan ve onları ikide bir fırlatan ayı gibi bir herif koruyor. Görkemli cüssesine rağmen pek zorlanacağınız sanmıyorum. Oyunda ki düşmanlarınız genellikle hep aynı ve değişmiyorlar. Şapkalı çinliler ellerinde kılıçlar ile, diğerleri ise tekmeleriyle size saldırıyorlar. Ayrıca size bıçak atanlar ve silahla ateş eden çinliler de var. Tabi bir de çin tarihinin en acımasız kiralık katilleri olarak bilinen gölge savaşçıları var. Bölümlerden geçtikçe size molotof kokteyl fırlatan ve ateş makinesi ile sizi kızartmak isteyen ayılar karşınıza çıkacak. Bunlar genellikle tek atışta geberiyorlar.

Oyun tam dört bölümden oluşuyor ve her bölüm en az iki en çok dört kademeyi kapsıyor. Her bölüm sonunda bir canavarla karşılaşacaksınız. Bölüm canavarları genellikle çok güçlü oluyorlar ve size yıldız veya başka bir silahla ateş ediyorlar. Fakat bu canavarların her seferinde mutlaka zayıf bir noktası oluyor ve o noktaya ateş ettiğinizde rakibinizin enerjisi azalıyor. Rakibinizin enerjisi ekranın altında ateş topları halinde simgelenmiş. Her bölüm sonu canavarından sonra birde bonus level geçmeniz gerekiyor. Bu bölümde ninjalar üç katlı bir kuledeki kapılardan çıkarak size doğru yaklaşıyorlar. Eğer onları attığınız yıldızlarla durdurmassanız bir süre sonra ninjalardan biri tüm ekranı kaplayacak şekilde size saldırıyor ve suratınıza tekmeyi yapıştırıyor. Ve ardından başarısız olduğunuzu bildiren bir mesajla karşılaşacaksınız. Eğer başarılı olursanız PERFECT (mukemmel) diye bir mesajla karşılaşacak ve bir hak kazanacaksınız. Bölümler gittikçe zorlaşıyor ve bazı bölümler geçmek neredeyse imkansız aşıyor. Yedi bölümüde başarı ile bitirdiğinizde güzel bir son ekranla karşılaşacaksınız. SHADOW DANCER her yönden çok iyi planlanmış oynanabilirliği çok yüksek süper bir oyun. Eğer Shinobi efsanesini bir de yanınızda siz gölge gibi izleyen boz bir kurtla yaşamak isterseniz bu oyun tam size göre.

SERKAN SÖZER

GRAFIK %80
SES-EFEKT 75
OYNANAB. %75
GENEL %77



X-COPY

Her AMIGA sahibinin duyduğu program herhalde X COPY' dir. Yapıldığından bu yana adeta bir standart gibi benimsenerek herkes tarafından a ternat fsiz ola rak kullanılan bu programın en son versiyonu da korsanlarımız tarafından Türkiye'ye getirildi. İşte karşınızda X COPY 3.1 PROFESSIONAL...

X-Copy 1.0 1987 y lında Frank Neuhaus tarafından Cachet firması için programlandı. Bu versiyon oldukça iyiydi ama pek çok hatası da vardı. Bunu gören Cachet bir yıl aradan sonra X-Copy v2.0'ı çıkardı. Bu versiyonda daha hızlı okuma, yazma ve bir kaç yeni özellik eklenmişti. Bundan sonra korsan grupları X Copy' nin yeni versiyonların gelişt rdiler. 2 1,2.2,2.3 birbiri ardına ortaya çıktı. En sonunda Paradox X-copy 3.0'ı çıkarttı. Bundan bir iki ay sonra da hataları düzeltilen X Copy 3.1 ülkemize geldi. Bütün bu gelişmeleri izleyen Cachet en sonunda pazardan pay kapabı mek ıçın X Copy Professional adıyla bu son versiyonu hazırladı

X Copy Pr. ,daha öncekı versiyonlarla paralellik gösteriyor Ekranın üzerinde seçeb.leceğiniz çeşitli seçe nekler mevcut

COPY

Eskısinin aksine Copy menü sünde bu kez dört kopya şeklı yer alıyor.

DOSCOPY : Normal kopya ışlemi

DOSCOPY + : Üsttekiyle aynı ışlemi gerçekleştirir ama bozuk track'lere rastladığında

düzeltir

BAMCOPY + : X-Copy Pr. 'ın en önemli özell kler'nden biri de BAMCOPY. Bu kopyalama türü disketinizdekı boş track'ları atlayarak çeker, böylece zaman kaybını önler

NIBBLE : Durmadan hata veren, çekilemeyen bir track mı var ? Öyleyse onun hakkından Nibblecopy gelir. Track track değil parça parça okuma yapan Nibblecopy bozuk disketleri çoğaltmada birinci yoldur.Gene de derdinize deva bulamaz sanız o disketı atmanız akıllıca olur.

TOOLS

OPTIMIZE ' Dos' u bozu an disketlerınızı Optımıze ile tamır edebılırsiniz. Ama ben size bu nun yerine Dıskdoctor kullanmanızı önerırım.

FORMAT : Dİsketi verdığınız adla formatlar.

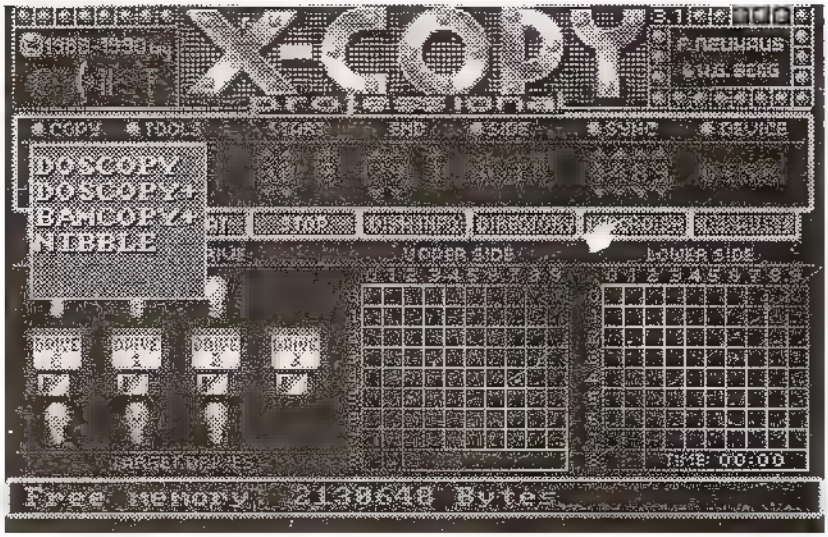
QFORMAT : Eğer disketiniz daha önceden formatlanmışsa ve sadece silmek istiyorsanız bu seçenek e çabuk bir format ışlemı yapabilirsınız.

ERASE ' Dısketınizi çabucak sımenize yarar.

KILLSYS : Ekran dört renklı yaparak hafıza tasarrufu sağlar. AMIGA'nız 512K ise kullanmalısınız.

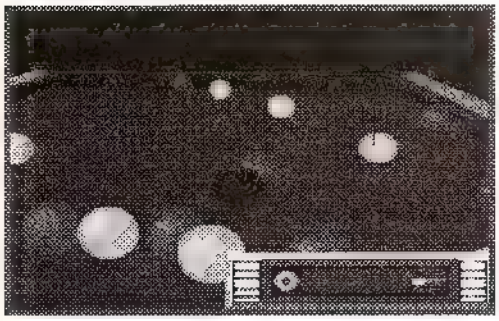
Bunun dışında X-Copy PR' de bir disketin d rectory' sine de bakabilirsınız. Check Disk ve Directory seçenekleri ekranın sağında yer alıyorlar. Alttakı ampulleri kullanarak source ve target drive' leri seçebilirsınız.Dısk seçeneğ' çift sürücülü sıstemlerde, Ram seçeneğı de tek sürucülü sıstemlerde kopya yapmak ıçın kullanılır

Evet şımdi beklıyoruz, X Copy 4'te ne gıbi değışıklıkler olacak ? AMIGA'nız varsa edınmenız gereken bir ut lity X-Copy Professıonal. Hızlı,rahat ve kullanışlı.Mutlaka alın.



BILLIARDS SIMULATOR

Canımdan çok sevdiğim okurlarım, sevgili bilardo hastaları ve bilgisayar sahipleri. Sizlere bir haberim var. Harika oyunlar yaratan Infogrames, yine harika bir bilardo oyunuyla karşınızda. Oyunun ismi ise... Yukarıda yazıyor ya. Oyuna başladığınızda karşınıza 3 kapı, size bakan bir kadın ve bir bilgisayar çıkıyor. Kadına klikledi ğinizde resim yaklaşıyor ve elinde 3 kart beliriyor. Üstünde bilgisayar resmi olan karta kliklerseniz, oyun bilgisayara karşı oynarsınız.



Diğer kartlar ise oyuncu sayısını belirlemenize yarar. Oyun en fazla 2 kişi ile oynanabiliyor. Şimdi gelelim kapılara.

SOL KAPI: Bu odada 3 top ile oynanan oyunlar bulunur. İki tane masa vardır. Bunlardan sol taraftaki masada amacınız topunuzu diğer iki topa vurdurmaktır. A oyuncusu beyaz, B oyuncusu sarı topla oynar. Burada biraz alıştırma yaptıktan sonra sağ masada ter dökebilirsiniz. Sağdaki masada ise puan almak için topunuzu tam 2 kere bantlara vurdurup, daha sonra da diğer topla ra çarpt rmal sınız.

ORTA KAPI: Bu kapıya kl kled ğinizde karşınıza 2 tane garip sekizgen masa çıkar. Sol taraftakinde A oyuncusu beyaz topu kullanarak girileri ortada bulunan deliğe sokmaya çalışır. B oyuncusu da kırmızı topunu kullanarak, mavi e deliğe sokmal dır. Topların ilk bitiren oyuncu oyunu kazanır. Oyuncu arkadaşının topunu deliğe sokarsa, puan karşı tarafa yazılır. Sağ masada birinci oyuncu beyaz oyuncu kırmızı topla oynarlar. Beyazı top a yan oyuncunun amacı koyu yeşil veya gri toplardan birini deliğe sokmaktır. Kırmızı top a oynayan oyuncu ise açık yeşil veya mavi top lardan birini deliğe sokmal dır. Oyuncu karşı tarafın topunu deliğe sokarsa oyunu kaybeder.

SAĞ KAPI: Bu odada Amerikan bilardosu ler vardır. Yine sağda ve solda iki masa vard r. Bu masada amaç beyaz topu kullanarak, diğer top ları deliklerden herhangi birine sokmaktır. Oyuncu soktuğu topun üzerinde yazan sayı kadar puan alır. Bu oyunda 8 numaralı siyah topu ilk veya son sokmak gibi bir kural yoktur. Normal bir top gibi istediğiniz an sokabilirsiniz. Sağ masada ortalarında siyah bir topun bulunduğu, kırmızı ve sarı toplardan oluşan bir kümе vardır. Her oyuncu sırayla atışını yapar. Oyuncunun amacı ilk o larak soktuğu topun rengindeki tüm topları sokmaktır. Eğer oyun esnasında oyuncu rakibinin topunu sokarsa puan yine rakibine yazılır. Oyuncu beyaz topu sokarsa vuruş karşı tarafa geçer. Eğer oyun esnasında siyah topu sokarsanız vuruş karşı tarafa geçer. En önemli kural vuruş esnasında beyaz topun ilk olarak o oyuncunun toplarına değme zorunluluğudur. Aksi halde vuruş rakibe geçer. Bütün topların zı sokulunca sıra siyah topa gelir. Siyahıda sokan oyuncu oyunun gal bi olur.

Oyun esnasında mouse un sağ butonuna basınca baz ikonlar çıkar.

UNDO: Son vuruşu tekrarlamaya yarar yani geri alır.

NOKTALI TOPLAR: "Topunuza ne yönde ve hangi hızda vurursanız nereye gider?" sorusunun cevabını gösterir.

ÜZERİNDE OK OLAN TOP: Bu ikon topların birbirleriyle masayla ve bantlarla olan sürtünmesini belirleyen değerlere sahiptir. Bu değerler + ve - ile belirlenir.

TOPLAR: Bu ikonu seçerseniz karşınıza "reset" seçeneği çıkar. Bu seçeneği seçip "ok"e kl kl erseniz oyun başa döner. "Cancel" ile buradan çıkabilirsiniz.

N: Oyuna yeniden başlamak için bu konu seçmelisiniz.

S: Oyuncuların hangi topları sokacağını ve puan durumlarını gösteren tablodur.

3D: İşte oyunun en harika ve etkileyici bölümü. Bu seçenek oyunu 3 boyutlu hale getirir. Tekrar sağ butona basarsanız karşınıza yeni ikonlar çıkar.

a: Yukarı. Masayı yüksekten görmenizi sağlar.

b: Aşağı. masayı alçaktan gösterir.

c: Sağa. Masayı sağa döndürür.

d: Sola. Masayı sola çevirir.

e: Nokta sağa ok. Sağ tarafa yürürsünüz.

f: Nokta sol ok. Sol tarafa yürürsünüz.

g: Masayı uzaklaştırır.

h: Masayı yaklaştırır.

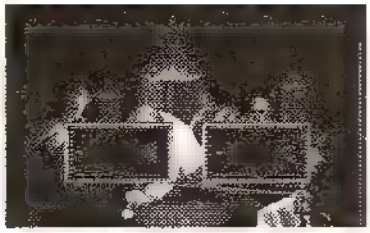
2D: Oyunu tekrar 2 boyutlu yapar.

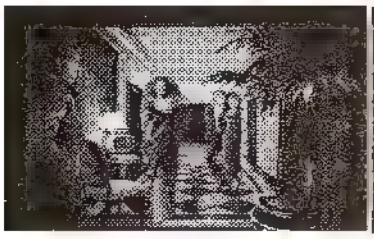
Her ikon tablosunda bulunan disket resmi, oyunun ana ekranındaki bilgisayar gibi diskette bir bilardo oyununu yüklemeye yarar.

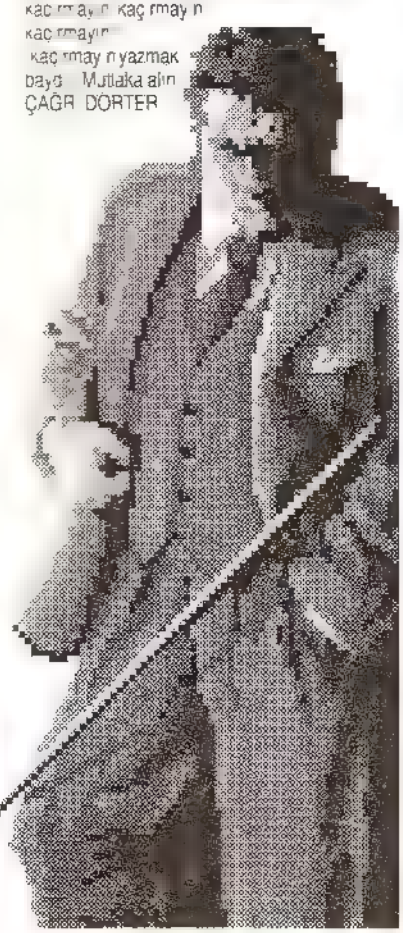
Ne dimiki? Karar sizin. Böyle bir bilardoyu kaçırmayın. Kaçırmayın kaçırmayın.

Kaçırmayı yazmak bayağı. Mutlaka alın.

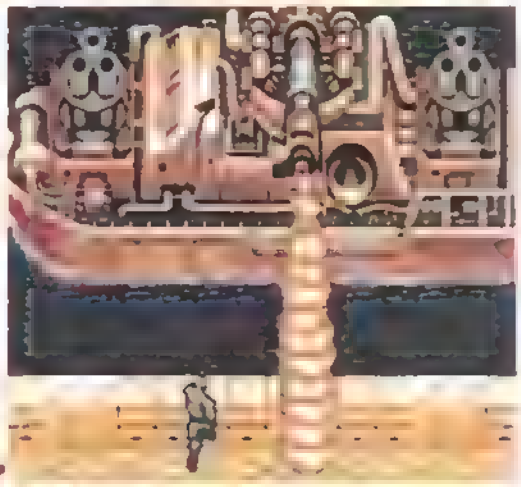
ÇAĞRI DÖRTER

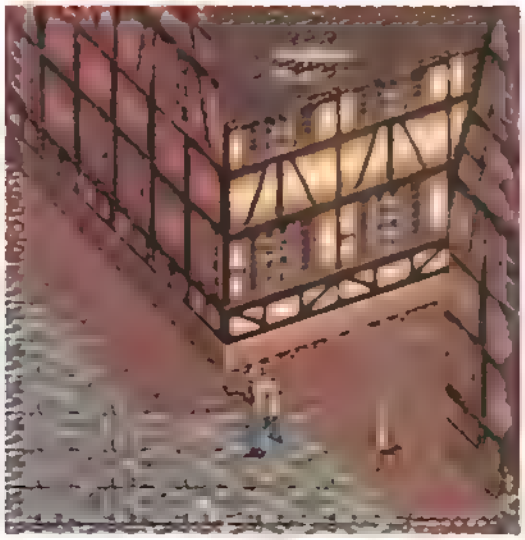


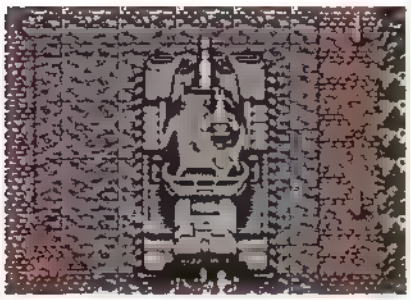


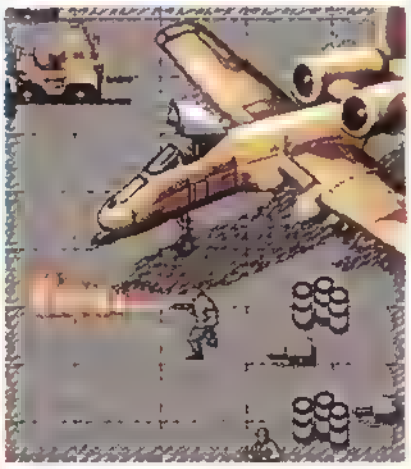


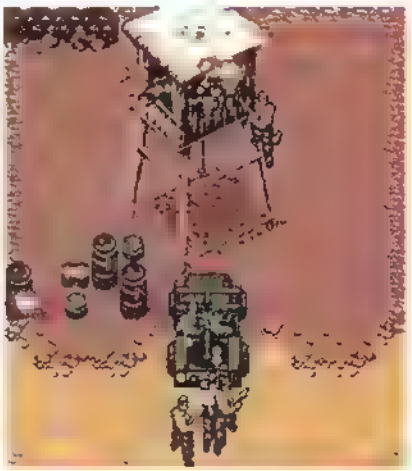
MERCS











SERKAN SÖZER

64'ler sayfa 75

Merhabalar. Bu ay yine ilginç ip uçlarımız var.Geçen ay yaptıgımız bazı hataları da burada duzelttik. İnşallah yararlanırsınız.

EXOLON: Yuksek skor tablosuna adınızı AD ASTRA olarak girin. Boylece sonsuz hakka sahıp olacaksınız.

PANG: Ocean 'ın guzel bir oyunu olan PANG gerçekten bayagı zor. Bu yuzden harıta ekranında WHAT A NICE CHEAT yazarsanız oyun daha kolay bir hale gelecektir.

TURRICAN 2: HELP tuşuna basıp muzik menusunu çagırın. Sonra 1'inci muziği seçip 4.2 ve ESC 'ye iki defa basın ve sonsuz hak kazanın.

KILLING GAME SHOW: Oyun REPLAY yaparken HELP tuşuna basarsanız son kaldıgınız yerden 5 hakla başlarsınız.

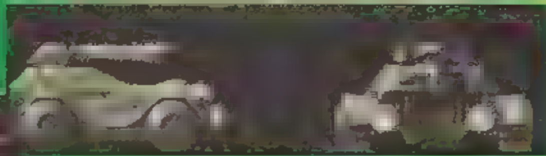
VENUS THE FLYTRAP

MARS, MERCURY, PLUTO, JUPITER, SATURN' den herhangi birini yazarsanız elbet birşeyler olur.

BANA DA YAZIN!
ADRES:
SAHİN DERYA
PK 205
BEŞİKTAS
İSTANBUL

TOTAL RECALL:

Yüksek skor tablosuna adınızı LISTEN TO THE WHALES olarak girin ve sonsuz hak kazanın.



SILKWORM IV Bu oyun benim başımı yakacak. Hemen hergün dergiye bu oyunun püf noktasının yanlış olduğu hakkında telefonlar yağıyor. Haklılar çünkü bu küçük hileyi yazarken arasına koymanız gereken küçük ... unutmuşum. Yani doğrusu NCC-1701 olacak. Bu hiyo oyunun belli kopyalarında çalışıyor. Hadi deneyin bakalım belki sizinkide o kopyalardandır. *Bana sorarsanıza Sanırım bu oyunun cheat'ini vermeyi asla beceremiyecek. Siz iyisimi beni dinleyin NCC-1701 yazdıktan sonra bir de RETURN'e basın-MACı*

BRAD STALLION'IN SEX OLYMPICS: Bu oyunu vermeye sosir ... ak yasası ve Abdurrahman abi yasalarını ... vermediğinden değişik bir tarzda ... olarak yazmaya karar verdim. Evet ... olarak en soldaki büyük sarı gezegenden başlıyalım. Bu gezegen kadınların yönetiminde. Sizin yapmanız gereken şey kraliçelerine gidip onu kandırmak. ... Kraliçe sağlı sollu kapılardan gidince karşınıza çıkacak. Bu kapılardan her geçişinizde en sağdaki kondu ikriko bir kere kikleyin. Sonra bu gezegenin sağ üstünde olan mavi gezegene gidin. Burada elbiseleri çıkarmadan kurbağayı iki defa öpün. Sonra elbiseleri çıkarıp denize gidin. Burada sol üstteki çiçeği alıp deniz kızına verince onuda kandırmış oluyorsunuz ve geri dönerken karşınıza çıkıyor. Bunu da böyle geçtikten sonra WHISPER gezegenine gidin. Bu gezegende evrensel kütüphanede bulunan bayanı ikna etmek için gözünüzde gözlükler olmalı. Bu eşyayı da diğer gezegenlerde bulabilirsiniz. Bu şansınıza kalmış. Volkanik gezegendeki bayan ise biraz ... ve çirkin ... olarak onun evinin önünde bulunan köpeği hal etmeniz gerekiyor. Bunun için de bir tabanca lazım. Oyunda iki tabanca var. Sizin burada kullanmanız gereken biraz eğik duruyor. Bu bayanın çirkinliğini gözlerinizden korumak için sol alttaki yeşil gezgenden elmaları alın. Bu elmaların içinde kurt olmayanından almalısınız. Biraz dolaşırsanız bulmakta zorlanmazsınız. Elmayı volkanik gezegende yiyince bayan size çok daha güzel görünecektir. Mağaraların olduğu gezegende ise içeri girmeden önce levhayı alın. İçeride 5 ekranlık bir labirent var. Burada kolaylık bir kez gittiğiniz yere tekrar dönmemek için her ekranda işinize yaramayan bir eşyayı bırakın. Sol tarafa bir ... yapınca mağaralar kraliçesini bulabilirsiniz. Küçük kahverengi gezegende ise buradaki bayanı ... kurtarmalısınız. Ama daha önce onun ... çekmek için ona bir elma ikram edin. Buzlardan ... gezegendeki bayanı ikna etmenize gerek yok. Size gerekli olan tek şey ... koyunlar gezegeninde ise biraz dolaşıp koyunların kraliçesini bulun ve onu öpüp tacını alın. Sonra tacı takıp ... sağ altta bulunan gezegene gidin. Prensesin yanına gidip onu öpün. Başınızda taç olduğundan gerisi kendiliğinden olacaktır. ... ise ketepçelerle yatağa bağlı ... anahtarını sonrada ketepçelerin anahtarlarını ... halloldu demektir. Oyunda garip yeşil bir gezegende var. Bu gezegende en büyük ... olan DR. DILDO ... kızı ... kat bu kızın bir anahtara ihtiyacı var ve ben bulamadım. Belki siz bulursunuz ve beni haberdar edersiniz.

DE

Herkese selam... Son aylarda, sizi saatler, günler hatta ve hatta haftalarca oyalayabilecek, hiç uyumadan yirmidört saat başında oturmanızı sağlayacak bir oyunu bekliyordunuz... İşte doğru kapıya çarptınız. DEUTEROS tam anlamıyla mükemmel bir oyun. Fakat garip bir taraf var, o da oyunun 1990 yılında çıkmasına rağmen hakkında tek la[illegible] olmaması. Bunun sebebi ise oyunun grafiklerini programını ve sesleri tek bir adamın herhangi bir firmaya [illegible] bağlanmadan yapmış olması (Bu adam büyük ihtimalle bir cracker). Oyunun ilginç bir tarafı da oyunun tam olarak bitmemesi. Yapmanız gerekenleri yaptığınız zaman oyunu bitirdiğinizi öğreniyorsunuz fakat oyun devam etmekte direniyor... Oyun ikonlar sistemine göre oynanıyor yani ekran üzerindeki yazılara yada şekillere clicklediğiniz zaman bir işi yapmanız mümkün olabiliyor.

ADVANCE TIME: Zamanı ilerletmemize yarar. Ekranda iki adet advance time ikonu var. Birincisi yani yukarda olanı üstüne clicklediğimiz zaman, zaman [illegible] ilerletmeye başlıyor, tekrar click [illegible] yaptığımızda ise zamanın [illegible] ilerlemesi [illegible] durduruluyor. [illegible] ikinci yani üzerinde zaman yazılan advance time ikonu[illegible] tona bastığımız zaman, zaman ilerlemeye başlıyor, sol butonu [illegible] durduruluyor.

MASTER CONTROL: Her şeyi kontrol edebildiğiniz ekrana geçmek için kullanılır. Bu ekranda kolonilerinizi, gemilerinizin kontrolüne geçebilirsiniz.

STOCKTAKER: [illegible] bakı yada üretim grupları) görebilirsiniz.

DISK ACCESS: Diske oyun kaydetmek, yüklemek, save diski hazırlamak amacıyla disk formatlamak gibi komutları bu ekranda ki ikonlarla verebiliyorsunuz. Ayrıca burada RUN DEMO adındaki ikona klikleyerek oyunun demosunu seyredebilirsin[illegible]

NEWS BULLETINS: [illegible]

[illegible]

OYUNA GİRİŞ

Oyunda yapmanız gereken ilk şey Earth city'de iken Training ikonunu seçerek research production ve marines için takım kurmak, bunu yapmak için kapılardaki sayıları maximuma getirin ve advance time'a basın. Kapılar tekrar açıldığında takımlarınız hazırdır. Şimdi sağ butonla buradan çıkın ve research seçeneğini seçerek kırmızı olan çekmeceleri seçin ve advance time'a basın. Böylece her aletin geliştirilmesini sağlayın. Shuttle bay'da iken mavi renkli olan kadronun üstüne bastığınız zaman o üretimci olarak görevlendirilir. Şimdi production'a girin ve sekiz adet ORBITAL FACTORY FRAME üretin. Sonra shuttle ınıza pilot u koyun ve shuttle ınıza bir tool pod takın. Bu pod'un üstüne clicklediğiniz zaman karşınıza bir pence[illegible]

[illegible]

[illegible]ME ile zamanı ilerletmelisiniz. Şimdi geminiz Dünyanın yörüngesinde olmalı. MOUNT POD.1 ikonuna kliklediğinizde Dünyanın Orbitinde kurmakta [illegible] fabrikanın sekiz parçasından birini monte etmiş oldunuz. Bu işlem[illegible]

[illegible]

[illegible] önce IOS gemileriyle koloni kur[illegible]

[illegible] RESOURCE STATION yapın (Resource station yapmak için gezegene inmiş durumda iken iki adet R FRAME install etmelisiniz). Son olarak gezegene sekiz adet DERRICK indirin ve RESOURCE ikonunu seçerek buradaki RIG sayısını arttırın. Şimdi gezegeninizden maden çıkıyor olması gerekiyor. Yine shuttle ınıza ACC takarak otomatik olarak yüzey-

UTEROS

[illegible] ile koloniniz hazır. Fakat R.FRAME üretmek için platinum madeni gerekiyor. Bu maden dünyada çıkmadığı için Asteroidlere gidip almanız lazım. Bunun için IOS'unuzun tekine GRAPPLE adlı aleti takın ve Asteroidlere gidin. Asteroidler üzerindeyken GRAPPLE'ı çalıştırın. Platinum bulana kadar bekleyin. Bulduğunuzda RETRIEVE OBJECT'e tıklayın ve tekrar dünyaya dönün ve bulduğunuz platini kullanarak R.FRAME yapın. Birde çok büyük kütleli asteroidleri sömürmek için A.M.A. adında bir alet yapıyorsunuz. Bunu Grapple ile birlikte gemiye taktığınızda 50000 ton, 25000 ton gibi üstüne inilebilecek kadar büyük asteroidlerden o madeni çıkarabiliyorsunuz.

SAVAŞLAR:

Altıncı kolonininizi kurduğunuz zaman düşmanınız olan METHANOID ırkından biri 'Hey dünyalı sen fazla olmaya başladın, bu savaş demek' diyerek size savaş ilan ediyor. Fakat kahraman araştırma profesörünüz korkmamanızı, bir bilgisayardan idare edilen küçük savaş gemileri yapabileceğini söylüyor. Siz hemen research'e gidiyor ve bunların geliştirilmesini sağlıyorsunuz. Şimdi amacınız savaş gemileri yaparak full güç olmalarını sağlamak ve kendi kolonilerinizi korumak ve methanoid kolonilerini ele geçirmek. Methanoid kolonilerinden [illegible] elinize geçirdiğiniz zaman [illegible], bir koloniden başka bir koloniye madde ışınlayabilen bir alet geliştirdiklerini buluyorsunuz. Bu alet [illegible] oyun boyunca size çok [illegible] methanoid kolonisinin dockuna girdiğiniz zaman üzerinde [illegible] yazan ikona tıklayın ve geri sayımı seyredin. Böylece araştırma grubunuz [illegible] kendini [illegible] evrende [illegible] oluyor. Tüm methanoid kolonilerini ele geçirdiğiniz zaman oyunu bitirmiş oluyorsunuz [illegible] dıktan sonra oyuna [illegible] devam edebiliyorsunuz.

TİCARET YAPMA:

Ticaret yapmak için [illegible] ile koyarak [illegible] Geminizi Uranus'un dockuna sokun ve grapple'ı kullanın. Şimdi methanoid'ler size de çevirici verdi. Artık supply podlu olan bir geminizle bir maden getirip başka bir maden alabiliyorsunuz. Bunu 8-10 defa yaptığınız zaman hain bir methanoid, kendinizi korumanız için size bir Laser veriyor. Bu şekilde de savaş başlıyor. Fakat Laser bir işe yaramıyor ve research grubunuz savaş gemileri [illegible] yapabileceğini buluyor...

BAZI ALETLER:

BANDAID: Bazı gezegenlerin yeryüzlerinde bazı bozukluklar dolayısıyla MINING STORE ve RESOURCE ikonları seçilemiyor. Buralarda maden çıkarımını başlatmak için yeryüzünde iken bandaid çalıştırmanız gerekiyor.

D.F.C.C.: Bu aygıtı geminize taktığınız zaman o gemi savaş gemisine dönüşüyor. Bir koloninin orbitinde iken MOUNT POD ikonuna kliklerseniz gezegende üretilen DRONE'ları geminin kontrolune geçirebilirsiniz. BU gemilere ADMIRAL leri koyun çünkü gemi ancak bu takımla ful güç oluyor. Bir savaş gemisi maximum 200 drone alabiliyor. Bir geminin olabilecek en yüksek gücü 1400'dür.

A.O.C.: Bu aleti ürettiğinizde üretim [illegible] kontrolü bir bilgisa[illegible] yarın [illegible] sorumluluğu [illegible]

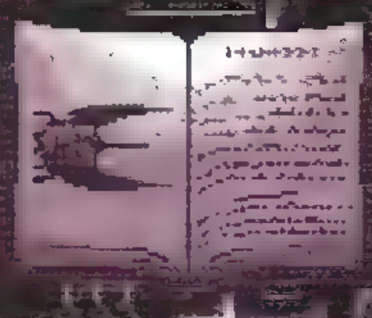
[illegible] Bu alet [illegible] her kolonizde durmadan IOS BATTLE DRONE üretmeniz gerektiğinde [illegible] olacak.

M.T.X.: İki koloni arasında madde [illegible] yarayan alet. HER kolonize [illegible] aletten takın ve tüm kolonilerinizi BALANCE ALL ile EARTH'e bağlayın. Böylece her gezegende aynı miktarda madde bulunmasını sağlayabilirsiniz. Altıncı Orbital factory'nizi kurunca savaş başlıyor. Bunun için altıncı kolonizi kurmadan önce diğer tüm gezegenlerinde her maddeden 50000 ton yığın böylece savaşta IOS drone ve diğer malzemelerin üretimi için maden sıkıntısı çekmezsiniz.

Sonuç olarak DEUTEROS son yıllarda ülkemize gelen en süper oyunlardan olacak nitelikte. Grafikleriyle, çizimleriyle, sampleleriyle, programıyla konusuyla, herşeyiyle ama herşeyiyle süper bir oyun. Söylenecek söz yok. Amigası olan her vatandaş mutlaka alıp oynamalı.

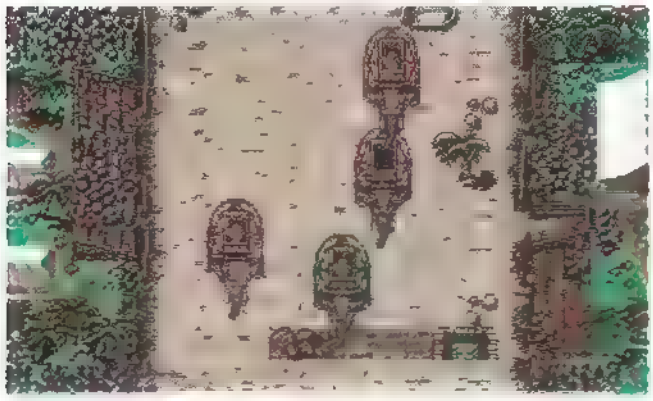
Eğer takıldığınız yada extradan bulduğunuz şeyler olursa mutlaka bizi arayın..

BURAK
ÖZIŞIK



CHAMPION

Birçok kaliteli strateji oyununa imzasını atmış LEVEL 9 ve kendi türünde önde giden firmalardan PSS'in ortaklasa yaptıkları Champion Of The Ra, nekadar adı bir FRP'yi anımsasada oldukça zevkli ve oyalayıcı bir strateji oyunu. Oyunu yüklediğimiz zaman açılış ekranı, ardından da kaliteli bir demo çıkıyor. Daha sonra oyuncuları ve joystick mouse yada keyboard seçimi yaptığınız bir ekrana geliyorsunuz. Oyun altı kişilik oynanabiliyor. Burada da seçiminizi yaptıktan sonra oyuna giriyorsunuz. Oyunun oynanması çok kolay ve basit bir ikon sistemiyle çalışıyor. Seçtiğiniz imparatora göre ekran düzeni değişiyor. Ekran da bir hindistan haritası ve haritanın altında şehirin adının yazdığı bir kağıt parçası grafiği var. Şehirleri bu grafiğin üzerinde ikonlara yönetiyorsunuz. Bu ikonlar beş adet. Bu ikonlar



Ordu sayısı : Kağıt parçasının üstündeki ordu resminin önündeki sayı, imparatorluk ordunuzdaki sayıdır. Ordu sayınızı arttırmak için ordu sayınızın yazdığı yere klikleyin. Size ordu sayınızı arttırıp arttırmayacağınız soruluyor. Buradaki +10, 1, -10 gibi ikonlara klikleyerek ordu sayınız arttırıp çoğaltabilirsiniz. Dört tür ordu vardır, bunlar Infantry (Piyade) Cavalry (Süvari), Elephants (Filler) ve topçular. Bunlardan en etkili olan topçular.

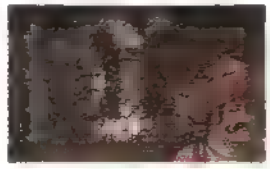
Weaponry : Silahlanma yüzdeniz bunu arttırmak için ordu sayısının solundaki ikonlara klikleyin

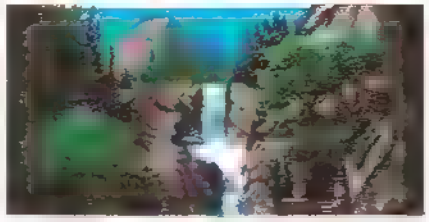
Industry : Şehrin endüsry yüzdesi. Bu sayıyı arttırmak için sağ taraftaki ikonların, en üstteklerinden soldakine klıklemelisiniz.

Law : Bir şehirde kanunun ne derece uygulandığı. Bu miktar az olursa suçlar artıyor ve sonuçta isyan çıkabiliyor.

Gold : Aldığınız vergının ne kadar olduğunu öğrenmek amacıyla bu ikona klikleyebilirsiniz. Bunlar şehirleri yönetmek amacıyla kullandığımız ikonlar. Eğer başka imparatorluğa ait bir toprak parçasına kliklerseniz. İki ikon daha çıkabiliyor. Bunlar :

Talk : Bu seçenekle, o toprak parçasının imparatoru ile konuşuyorsunuz. Eğer imparator o toprak parçasındaysa sizi çadırına çağırıyor ve bazı yarışma aralarına katılabiliyorsunuz. Bu yarışmalar, Fil yarışı ve Kaplan vurmaca. Fil yarışında, birkaç fil sürücüsüyle birlikte, ilk önce finişe gelmek için yarışıyorsunuz. Burada kontroller mouse yukarı, aşağı : hızlanma, mouse sağa, sola, ve ateşe basıp bir yöne çekerseniz o yöne kamçınızı sallıyabiliyorsunuz. Eğer kamçınızın önüne bir sürücü gelirse filden düşüyor. İkinci yarış ise Kaplan vurma yarışları. Bu yarışlarda kana susamış insan yiyen kaplanları vurmaya çalışırken aralarda gezen gözcülere ateş etmemeye





OF THE RAJ

çalışıyorsunuz. Buradaki kontroller ise mouse sağa, sola ve ateş...

Attack : Başka imparatorluğa ait bir toprak parçasına saldırmak için bu ikonu kullanıyorsunuz. Saldırı emri verdiğinizde, kaç birlik göndereceğinizi belirleyerek savaşa gidiyorsunuz. Birlik sayınızı belirlediğiniz ekrandaki ODD sayıları, sadece o toprak parçasının koruyucu askerlerinin sayısıdır. Eğer imparatorluk oraya yardım için asker gönderecek olursa sizi daha zor bir savaş bekliyebilir.

Ayrıca haritanın en üstüne kliklediğiniz zaman harita yukarı doğru çekilecek ve arkasından dört ikon daha çıkacak. Bunlar :

Spy : Bu ikona kliklediğiniz zaman gözleri açılır ve bundan sonra casuslarınızdan, rakipleriniz, yaptıkları hareketler, nereye saldırdıkları, altınlarını nereye harcadıkları hakkında rapor alırsınız.

Save : Oynadığınız oyunu save etmek için bu ikonu kullanın, fakat kaydedeceğiniz diskin adı 'SAVE' olmalıdır. Bunu yapmak için Workbench'inizin CLI'sini açın ve şunu yazın :

system/format df0:SAVE

daha sonra driveınıza boş bir disk takın ve formatlamaya başladınız. Artık bu diske save edebilirsiniz.

Load : Kaydedilmiş bir oyunu yüklemek amacıyla kullanılır.

Quit : Oyunu bitirmek amacıyla kullanılır.

SAVAŞLAR : Bir ülkeyle savaş yaptığınız zaman, bir savaş ekranı karşılıklı iki ordu çıkıyor. Sağ butona yada boşluk tuşuna bastığınızda, birliklerinize emir verebileceğiniz ikonlar çıkıyor. Bu ikonlara klikleyerek yapacağınız hareketleri seçiyorsunuz. Birliklerinize yaptırabileceğiniz hareketler şunlar.

Advance : Birliğinizi ilerletmek amacıyla kullanın.

Retreat : Birliğinizi geri çekmek amacıyla kullanın.

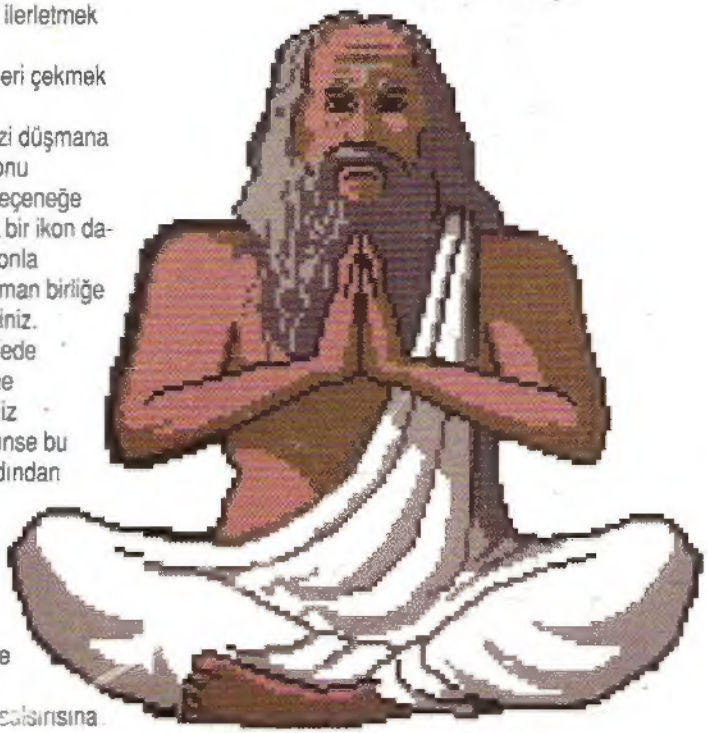
Charge : Bir birliğinizi düşmana saldırtmak için bu ikonu kullanmalısınız. Bu seçeneğe geldiğinizde sağında bir ikon daha belirecektir. Bu ikonla birliğinizin hangi düşman birliğe saldıracağını belirtirsiniz.

Circle : Bu seçeneklede düşmanı çember içine alırsınız. Eğer birliğiniz düşmandan çok üstünse bu seçeneği kullanın ardından çevresini sardığınız düşmana saldırarak, savaşı çok kolay bir biçimde kazanabilirsiniz.

Arasırada, Thug dene ve birçok filme konu olan çöl insanlarının saldırısına uğruyorsunuz. Bu Thuglar çok cani yaratıklar. Bazı mitlere göre kan içerek ve insan eti yiyerek besleniyorlar. Neyse eğer saldırdıklarında ordunuz isyan daysa sizi thuglara karşı korumuyorlar ve siz de kılıcınızladövüşmek zorunda kalıyorsunuz...

Bu güzel oyunun açıklaması bu kadar. Strateji dostlarımızın mutlaka alıp oynaması gereken bir oyun. Eğer strateji türüne başlamayı düşünüyorsanız da, oynanış bakımından kolay olan bu oyunu alabilirsiniz. Hoşçakalın...

BURAK ÖZIŞIK



SON SAYFA

Derginin her tarafı değişti, yine biz sona kaldık. Kimse bizi takmıyorki, hep en son akıllarına biz geliyoruz. Eh ne yapalım, Son Sayfa olarak 1 yaşımıza girdiğimiz şu sayıda elimizden geldiğince zamana uymaya çalıştık. Öyle teşekkür edecek kimsemiz yok, nereye geldiysek kendi çabamızla geldik biz be! Aramızda kalsın, 1 senede atlattığımız suikast ve sabotajlardan roman olur.
Ama yılmayaraktan işte 1 yaşımıza girdik. Bize kutlu olsun.

PC

64'LERDE ASLA OLMAYACAK 10 ŞEY

1) Kola isteyen varmı sorusuna Hayır cevabı gelesi
2) Orhan'ın kendi hayatı konusunda kendi karakterini kullanarak bir karar vermesi.
3) Bahadır'ın herhangi birşey'e güzel olmuş demesi.
4) Yazarlar dahil birinin Seka köşesinde ne anlatıldığını anlaması.
5) MAC'in Kick Off oynamayı becermesi.
6) Apo Abi'nin birilerine kıyak geçmemesi.
7) Rengin Abla'nın güne bağırmadan başlaması.
8) Faza'nın korlerden daha hızlı dizgi yapması.
9) Herşeyin yerli yerinde olması.

BU AY NE DİNLEDİLER

☆ ABO ABİ

Sahildeki dalgaların sesini!
(Patron tatile gitti de)

☆ RENGİN ABLA

Rainbow- On Stage
Morbid Angel- Blessed are the Sick
Megadeth- Rust in Peace
(Mac'a teybin sesini bir türlü kıstıramadı)

☆ MAC

Rainbow- On Stage
Morbid Angel- Blessed are the Sick
Megadeth- Rust in Peace
(Şahin'den arakladığı CD)

☆ ŞAHİN DERYA

Helloween- Pink Bubbles Go Ape
Jeff Healey Band- Hell To Pay
Kendi Takırtıları
(Yeni bir Lars yetişiyor)

☆ ORHAN CEVHER

Kerim'in Emirleri- Aşağılık Köle
Kendi Cazırtıları
(Başka kimseye dinletemiyor ki, herkes kaçıyor)

AMIGA'NIZLA ASLA YAPMAMANIZ GEREKEN 10 ŞEY

1) X-COPY çalışırken ritmik bir şekilde booter'ı değiştirmek.
2) Sigaranızla ekran filtresini yakmak.
3) Drive lazım diye haşirt diye external drive'ı sökmek.
4) Abi bu Amiga'nın seri numarası kaç diye Amiga'yı ters çevirmek.
5) Amiga'ya Calve çorba, Kola veya çay dökmek.
6) Klavyede uyuyakalıp burnunuzla F10 tuşunu çökertmek.
7) Amiga'yı kül tablası olarak kullanmak.
8) 3.5 disketi ters olarak sokmak.
9) Disket read/write error verince hırsını klavyeden çıkartmak.
10) Bir türlü 10. madde uyduramayınca mouse'a girişmek.
Not: Bu liste tamamiyle 64 çalışanlarının zavallı Amigamız

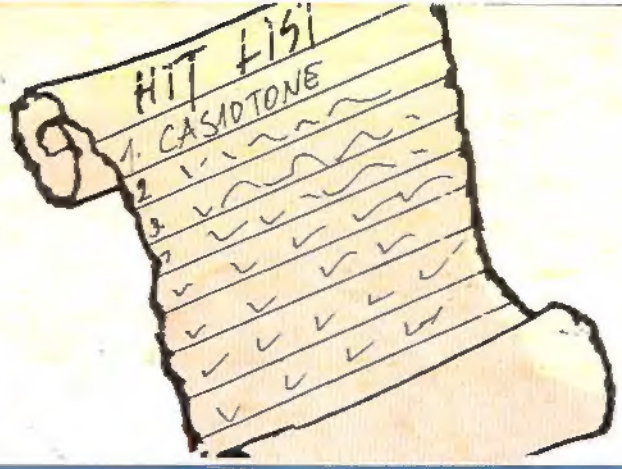
AMIGA İLK 10

1) DEUTEROS (Demo olsa bile)
2) F15 II (Hırs ve Kan)
3) RAILROAD TYCOON (Çuf Çuf)
4) PGA TOUR GOLF (Lazlar golü oynuyor)
5) SHADOW DANCER (Game City'e verecek parı kalmayınca...)
6) MERCS (Komando nun reinkarnasyonu)
7) GODS (Bitmeps bu işi biliyor)
8) FAST EDDIE'S BILLARDS (Günde 10 Saat)
9) EYE OF THE BEHOLDER (Birazcık zor)
10) OMNICRON CONSPIRACY (Tamamiyle şahsi görüşüm)

COMMODORE 64'TE İLK 10

1) CREATURES (Şirinlik ve şiddet, tam bir paradoks)
2) SUPREMACY (Strateji'ciler yaşasın)
3) NORTH&SOUTH (Amerikalılar birbirini yiyiyor)
4) SKULL&CROSSBONES (Biraz yavaş ama olsun)
5) USS JOHN YOUNG (Sonunda doğru dürüst bir simulasyon)
6) BACK TO THE FUTURE III (Bunun Amiga olmadığına eminmisiniz?)
7) BETRAYAL (Keşke daha renkli olsaydı)
8) NIGHTSHIFT (Alem buysa kralı Lucasfilm)
9) OVER THE NET (Tam plaj voleybolu yakalamış)
10) WARM UP (Keşke Street Rod tam çalışsa)

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.S.
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

POWER BY DATEK

ULUSLARARASI KALİTEYLE TANIŞIN

AMIGA

ÜRÜNLERİMİZDEN SEÇMELER

AMİGA **500** için 512 KB-1MB-2MB-4MB İNTERN RAM KART

AMİGA **500** için EXTERN MEGA DRIVE (1-5 MB KAPASİTE)

AMİGA **500** için 40 MB-60 MB-80 MB-120 MB 160 MB- HARDISK

AMİGA **500** için IBM kartı (XT veya AT uyumlu)

AMİGA **500** için EPROM PROGRAMLAYICI-PAL/ GAL PROGRAMLAYICI

AMİGA **500** için VİDEO DİGİTESİZER

AMİGA **500** için GENLOCK-VİDEO SYSTEMS

AMİGA **500** için LASER DISK PLAYER-LASER GAMES

AMİGA **500** için TURBO KART (16 Mhz çalışma hızı)

AMİGA **500** için kopyalama kartuşları

AMİGA **500** için 2400-9600-19600-38400 MODEM

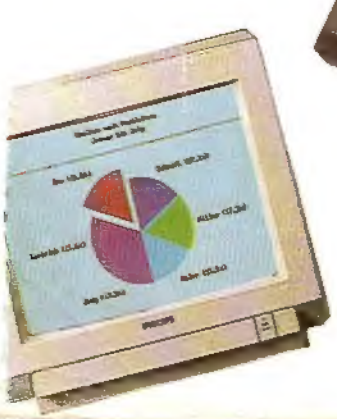
VE ÜSTELİK HERŞEY SİZE ÖZEL FİYATLARLA

● **Her çeşit BİLGİSAYAR tüketim malzemeleri**

C-64 ● AMIGA 500-2000-3000 ● IBM ● PC
ürünlerini içeren kataloğumuzu isteyiniz...

SATIŞLARIMIZ TOPTAN OLUP,
SADECE BİLGİSAYARCILAR İÇİNDİR.

Yazışmalarınızda firmanızın vergi levhasının suretini gönderiniz.



YETKİLİ İSTANBUL TEMSİLCİMİZ

AMIGA CENTER
Konak Çarsısı K:1
Valikonağı Caddesi No:109
Nişantaşı/İST.
Tel: 148 43 83

DATEK
DATER

Osnabrücker str. 3.
1000 Berlin 10
GERMANY
Tel: (030) 334 73 57

TÜRKİYE ÇAPINDA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR